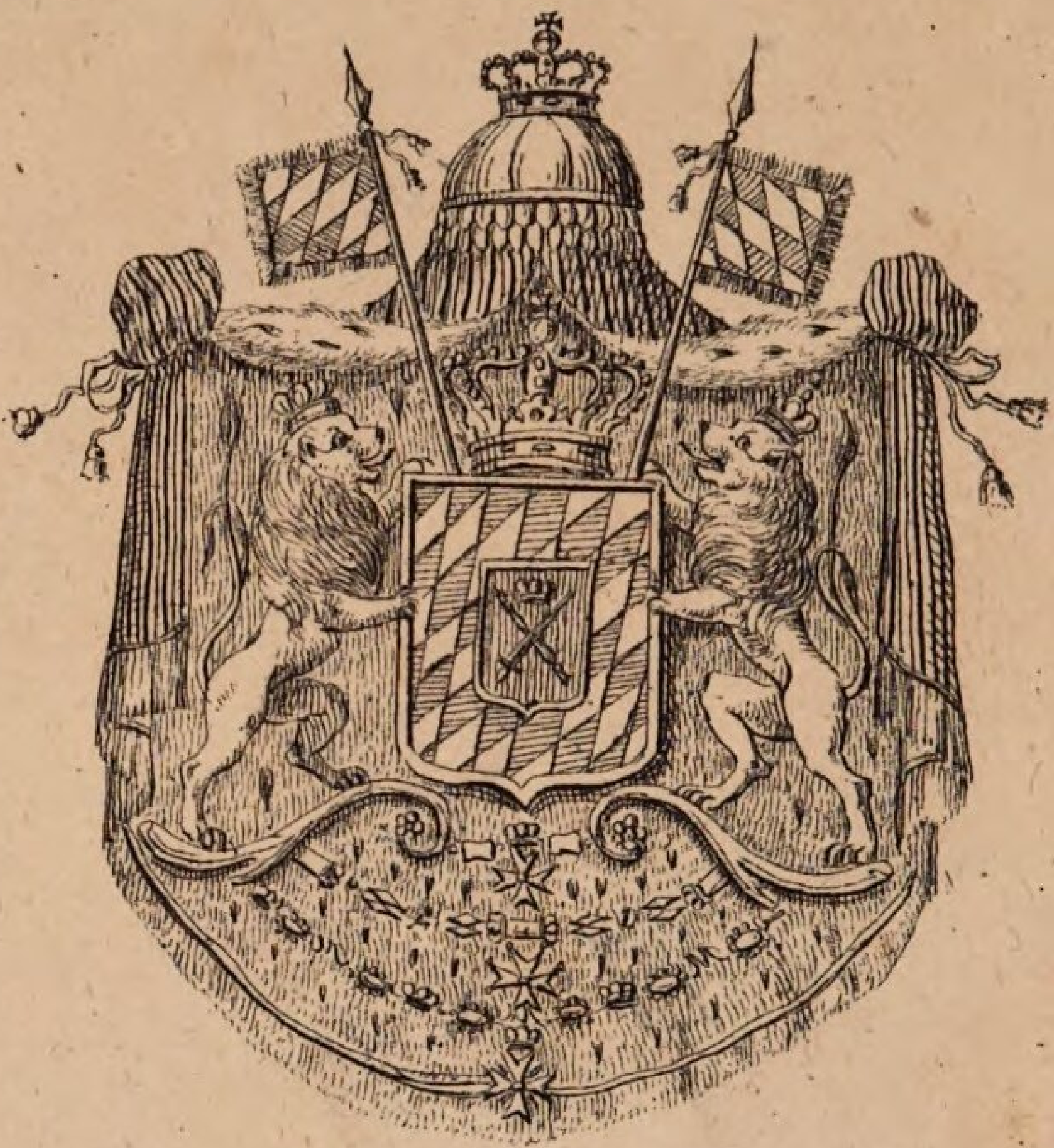
Phys. m.
95
a

Phys. m. 95a



BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

<36619860760014

<36619860760014

S

Bayer. Staatsbibliothek

R

Kleines
Kunst- und Zauberkabinet
für
gesellschaftliches Vergnügen

von

J. C. Gütle.

Mit 2 Kupfertafeln.

Nürnberg und Sulzbach,
in der J. E. Seidelschen Kunst- und Buchhandlung.
1805.

/2

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Vorrede.

Eine angenehme und zugleich nützliche Unterhaltung junger Leute in ihren Spielstunden, und zugleich ein Mittel, sie mit den Künsten der sogenannten Tafelkünstler (Taschenspieler) und belustigenden Physiker bekannt zu machen, um Ursache und Wirkung bey dergleichen Stücken bey Zeiten kennen zu lernen, soll diese kleine Sammlung seyn, von welcher von Zeit zu Zeit eine Fortsetzung erscheinen wird, wenn diese gefallen sollte. Sämmtliche Kunststücke sind so beschrieben, daß sich jedes dieselben selbst verfertigen kann. Aussердem kann man sie auch schön verfertigt in einem saubern Kästchen, um beygesezte Preise, so wie mehrere dergleichen, bey mir erhalten, und diese Beschreibung als Gebrauchsnachricht nehmen. Da ich alle bisher bekannten Zauberinstrumente verfertige, ihre Einrichtung mag eine Verbindung der Mechanik, Optik, Elektrizität oder Chemie seyn: so wird man mir zutrauen, daß ich, vor allen Andern, die genaueste Beschreibung von dergleichen Sachen liefern kann. Die in meiner Zaubermechanik beschriebenen Zauberbelustigungen können davon einen Beweis geben; so wie die grossen Zauberversuche der Elektrizität, deren ich in meinem Kunstkabinet gedacht habe, und die unrichtig und ungeschickt genug von gewöhnlichen Spielwaarenmachern und deren Händlern verbreitet werden, die aber nie von der Beschaffenheit sind, wie ich sie gemacht ha-

be und noch mache, weil diese Art Leute alles, was sie mit ihrem Kopf nicht fassen können, auf die verwundernswürdigste Art zu verstümmeln suchen.

Die hierin enthaltenen Belustigungen sind theils meine Erfindung, theils habe ich sie zusammen getragen, versucht, ergänzt und hin und wieder verbessert. Ich hoffe, man wird damit zufrieden seyn; bezahlt man doch einzeln dergleichen Kunststücke theurer, als hier eine ganze Sammlung kostet.

Es könnte dieses der Vorläufer einer grössern Unternehmung seyn, wenn man mir neue Erfindungen aus nahen und fernen Gegenden mittheilte. Dadurch könnte ich nach und nach eine Unterhaltungs-Bibliothek zusammen bringen, wie noch keine vorhanden ist.

Sämmtliche 12 Belustigungsstücke der ersten Abtheilung können für junge Leute zu Weihnachts- oder Neujahrs-Geschenken genommen werden; entweder nach Gefallen einzeln, oder sämmtlich in einem saubern Kästchen befindlich, in welchem Fall es einen Dukaten oder 2 Laubthaler kostet; oder man kann dieses Werkchen allein dazu gebrauchen, und die Verfertigung der genau darinn beschriebenen Belustigungen als Uebung für sie ihnen überlassen.

Nürnberg den 25sten März 1804.

J. C. Gütle.

Innhalt.

Erste Abtheilung.

Belustigungen.

Seite

1. Magisches Quodlibet. 1
2. Die magische Figurenbüchse. . . . 2
3. Der arithmetische Zauberzylinder. . . . 7
4. Die zwey magischen Zahlentafeln. . . 9
5. Die magischen Zahlenkarten. 10
6. Die zwey arithmetischen Zaubersterne. . . 12
7. Das geometrische Geduldspiel. . . . 13
8. Arithmetische Gedankentafel, oder der Karten-Figuren-Zahlen-Uhr-Wort- und Buchstaben Kreis. 15
9. Die arithmetische Gedankenkarte. . . 18
10. Gedanken errathende Maschine. . . . 19
11. Das mathematische Achteck. . . . 23
12. Zahlenpicketspiel. . . . 24

Zweyte Abtheilung.

Von Taschenspielereyen und ähnlichen Künsten.

Verschiedene Arten, dergleichen Künste auszuüben. . 29

I. Künste, die auf Täuschung beruhen. . . 29

a. Eine Karte oder Geld verschwinden zu lassen, und in der Tasche eines Zuschauers wieder zu finden. . . 29

b. Einige Steftenstücke. 30

II. Künste, die besondere körperliche Geschicklichkeit erfodern. 33

III. Künste, die auf Kräften der Natur beruhen. . 34

a. Blüthen und Früchte an einem Zitronbäumchen in sehr kurzer Zeit hervorzubringen. 35

b. Wie Salat und andere Pflanzensamen in einer halben Stunde wachsend zu machen. . . . 35
c. Eine hölzerne Kugel, die von selbst auf dem Tische herum lauft. 35
d. Ein Bratspieß, der sich selbst am Feuer drehet. . 36
e. Zwey Figuren, deren eine das Licht auslöschet, die andere es anzündet. 63
IV. Künste, die durch Maschinen geschehen. . 36
a. Besondere Künste mit der Zauberlaterne. . 36
b. Die Automaten. . . . 39

Dritte Abtheilung.

Vermischte Künste.

1. Wie man einen feurigen Geißbock kann erscheinen lassen. 41
2. Mittelst eines rothen Spiritus in einer Glasröhre ein verliebte Person in einer Gesellschaft anzuzeigen. 42
3. Einen weissen Hund zu tigrisiren oder ihm braune Flecken zu machen, die dauerhaft sind, so lange die Haare stehen. 43
4. Die neue Schmetterlingsammlung; oder Kunst, die Flügel der Papillons auf Papier mit allen ihren Staubfarben abzuziehen. . . 44
5. Leichtflüssiges Metall, das in kochendem Wasser schmelzt. 45
6. Wie man alle Farben an den Blumen verwandeln kann. 46
7. Der sogenannte philosophische Schwamm. . 46
8. Eine ganze Gegend en Miniature in einer Phiole vorzustellen. 47
9. Dianens Zauberbaum. . . . 48

Kleine Zauberkünste.

Als Gesellschafsbelustigungen anwendbar. Seite

1. Das feurige Orakel. 49
2. Magischer Luftspiegel. 51
3. Wahrsagerkunst meiner Kammerjungfer oder Julianens Dreyfuß. 52

Neue Kartenkünste.

I. Die arithmetische Kartenkunst, oder die durchs Zählen errathene Karte. 53
II. Veränderung der vorhergehenden Kartenkunst. . 59
III. Eine verbesserte Kartenkunst, mehrere gezogene Blätter zu errathen. 64
IV. Eine Karte in ein Stück Geld zu verwandeln. . 67
V. Eine Veränderung der eben beschriebenen Kartenkunst. 74
VI. Eine neue Art gezogene Karten zu nennen. . 76
VII. Scheinbarer Beweis eines guten Gedächtnisses. . 78
VIII. Wenn eine Person eine Karte aus einem Spiele gezogen hat, aus dem man sechs Häufchen gemacht, vermittelst eines auf den Tisch geworfenen Würfels dasjenige Häufchen anzuzeigen, in welchem sich die gezogene Karte befindet. . 79
IX. Die Augen der Karten, die unter drey Häufchen sind, die man hat machen lassen, zu errathen. . 81
X. Neue Frag- und Antwortkarten. Eine Belustigung mit Rechnung. 82
XI. Tägliche Prognostikationskarte für Herren und Damen. 102

Kleine chemische Zauberkünste.

§. 1. Eisen in der Hand zu schmelzen. . . 105
§. 2. Grün brennendes Papier. . . . 105
§. 3. Blaues Feuer. 105
§. 4. Sich selbst entzündendes Papier. . . 105
§. 5. Wie man Sternschnuppen nachmachen kann. . 106
§. 6. Entzündung des Wassers. . . . 106

	Seite
§. 7. Entzündung des Eisens. . . .	106
§. 8. Ein mit grüner Farbe brennender Weingeist. .	106
§. 9. Eine andere Art.	107
§. 10. Entzündung des Phosphors. . . .	107
§. 11. Entzündung der Bittererde durch Vitriol. .	107
§. 12. Ein sich selbst entzündendes Licht zu machen. .	108
§. 13. Den Thee anzuzünden. . . .	108
§. 14. Daß Flachs, in ein metallenes Gefäß geworfen, sich sogleich entzünde. . . .	108
§. 15. Feuersprühende Kerzen. . . .	109
§. 16. Sterne von Papier, die bey Nacht leuchten. .	109
§. 17. Ein ausgelöschtes Licht mit der Spitze eines Messers anzuzünden.	109
§. 18. Brennende Sterne in die Luft zu schiessen. .	110
§. 19. Feurige Schlangen vorzustellen. . .	110

Erste Abtheilung.

Belustigungen.

I.

Magisches Quodlibet.

Tab. I.

Man schneidet diese Kupfertafel so von einander, daß die obern zwey Reihen oder acht Felder besonders kommen, und die untern zwey Reihen oder acht Felder wieder besonders. Jedes ziehet man besonders auf dünne Pappe, und beziehet auch jede auf der hintern Seite mit einer andern Farbe von Papier. Man zerschneidet jede dieser Pappe in seine acht Felder, und verwahret auch jede Sorte in einem besondern Futteral. Man bezeichnet das eine Futteral mit A. und das andere mit B. In jedem Futteral befinden sich auf acht Tafeln 64 Figuren, weil jede Tafel acht Figuren enthält. Die Figuren in dem Futteral B. sind eben diejenigen, die in dem Futteral A. sind, nur stehen sie in einer andern Ordnung. Zu besserm Verständniß sind hier die Tafeln mit den Worten beschrieben vorgestellt.

Die Figuren auf den Tafeln in dem Futteral A. sind folgende:

Adler		Bär.	
Stern.	Löw.	Rose.	Schlitten.
Papagey.	Schlüssel.	Scepter.	Komet.
Katze.	Krone.	Sonne.	Ring.
Todtenkopf.		Degen.	

Citrone. Buch. Narzisse. Regenbogen. Ochs. Gut. Uhr. Vogel.	**Dachs.** Flinte. Harfe. Zeisig. Pferd. Tromel. Messer u. Gabel. Schwein.
Eichhorn. Geisbock. Hahn. Schlange. Taube. Blume. Korallen. Papillon.	**Fuchs.** Posthorn. Storch. Dintenfaß. Scheer. Eventail. Apfel. Hirsch.
Geige. Lamm. Regenschirm. Birn. Kaninchen. Wallfisch. Igel. Kahn.	**Hund.** Mond. Lilien. Haas. Zwetschken. Krebs. Eule. Baßgeige.

Die Figuren auf den Tafeln in dem Futteral B. sind folgende:

Schlüssel. Komet. Hut. Messer u. Gabel. Taube. Dintenfaß. Wallfisch. Lilien.	**Stern.** Rose. Narzisse. Dachs. Korallen. Eventail. Geige. Hund.
Katze. Sonne. Regenbogen. Pferd. Schlange. Scheere. Igel. Haas.	**Papagey.** Degen. Ochs. Zeisig. Eichhorn. Posthorn. Lamm. Krebs.

Krone. Scepter. Uhr. Flinte. Hahn. Storch. Birn. Zwetschken.	Löw. Schlitten. Buch. Harfe. Blume. Hirsch. Kaninchen. Eule.
Adler. Bär. Zitrone. Schwein. Schmetterling. Apfel. Kahn. Mond.	Todtenkopf. Ring. Vogel. Trommel. Geisbock. Fuchs. Regenschirm. Paßgeige.

Von den 64 Figuren des ersten Futterals kann sich Jemand eine selbst beliebige in Gedanken fassen, und diese kann auf folgende Art unfehlbar errathen werden.

Zum ersten legt man einer Person die ersten acht Tafeln vor, und läßt ihr eine Figur auf einer derselben merken. Dieß mag z. B. die Citrone seyn. So bald sie also gewählt, fragt man sie, auf welcher Tafel die Figur befindlich sey? worauf sie die dritte Tafel anzeigen wird. Ohne diese anzusehen, legt man der Person sogleich die andern acht Tafeln des Futterals B. vor, und fragt wieder: auf welcher Tafel sich die gemerkte Figur befinde? worauf sie jezt die siebende Tafel angeben wird.

Wenn nun im gegenwärtigen Fall die Person auf die zweyte Frage angegeben hat, daß sich ihre bemerkte Figur auf den Tafeln des Futterals B. auf der siebenden Tafel befinde: so erinnere man sich dabey, daß sie auf die erste Frage, die dritte Tafel — also die Zahl drey — angegeben hat. Man sehe also nun die siebende Tafel

des Futterals B. an, und zähle von oben von der Linken zur Rechten, drey; so wird die Citrone die dritte Figur seyn.

Zu noch einem Beyspiel mag der Apfel dienen, der in geheim gewählt worden wäre. Auf die erste Frage wird man antworten: daß die Figur sich auf der sechsten Tafel befinde. Und nun legt man sogleich die Tafeln des Futterals B. vor, und fragt, wo sie sich jezt befinde? und man wird die siebende Tafel angeben; auf welcher man sogleich am sechsten Orte den Apfel finden wird.

Man kann dieses magische Figuren-Quodlibet, jede Tafel noch einmal so groß, als sie hier in der Kupfertafel vorgestellt sind, schön illuminirt, in Futteral bey mir in Nürnberg für 36 Kr. und schwarz oder nicht illuminirt für 27 Kr. und ein dergleichen kleineres mit zweymal 64 Figuren auf zwey Tafeln in einem Futteral illuminirt für 16 Kr. und unilluminirt für 10 Kr. haben.

2.

Die magische Figurenbüchse.

Tab. II. Figura 1.

Man lasse sich bey einem Lakirer oder Dosenmacher eine Dose machen, von der Grösse, daß auf ihrem Rand neben herum die ersten acht Tafeln oder Felder der Tab. I. zusammt ihren 64 Figuren, so wie sie auf solchen befindlich sind, gemalt werden können. Diese Dose hat keines besondern Deckels nöthig, sondern kann eine runde Büchse seyn, die unten offen ist. Der obere Boden aber mit dem Rande feste zusammen hält.

Auf die Oberfläche dieses Bodens läßt man einen weissen Zauberkreis, mit schwarzen Karakteren und Zahlen malen, davon die leztern auf die auf dem Rand gemalten Figurenfelder Bezug haben; so, daß wo auf dem Rand das erste Feld gemalt ist, ober solchem oben auf dem weissen Zauberkreis die Zahl 1 zu stehen komme; über das zweite Feld auf dem Rande, dessen erste Figur der Bär ist, welches Wort mit dem zweyten Buchstaben des Alphabets anfängt, die Zahl 2 auf dem Zauberkreis stehe; und so über das dritte Feld, dessen oberste Figur eine Citrone ist, die Zahl 3 auf den Kreis komme, und so fort bis zu 8. Zwischen diesen Zahlen stehen dann willkührliche Buchstaben oder Karakteres, die weiter keine Bedeutung haben. Oben am Rande muß man über jedem Feld ein Löchlein machen, in deren jedes man ein Zäpflein stecken, und wieder heraus nehmen kann. Man hat nur ein Zäpflein nöthig, weil solches in jedes dieser acht Löchlein sich muß stecken lassen. So zubereitet, ist diese Büchse fertig, und man hat nun eine zweite nöthig, in welche diese erste gesteckt werden kann. Diese hat keines Deckels nöthig, so wie die erstere keines Bodens bedurfte, sondern die eine ist der andern Boden oder Deckel. Man steckt die erste Büchse so in die zweyte, daß der weisse Zauberkreis oben auf bleibe, der in der Mitte ein Zäpfgen haben muß, um diese Büchse anzufassen und aus der zweyten nehmen zu können. Auf dem Rand der zweyten Büchse läßt man die acht Figurenfelder des zweyten Futterals der vorigen Belustigung malen. In diese macht man oben am Rand, wo nicht gerade ein Feld ist, einen kleinen halbrunden nur so grossen Ausschnitt, daß das in ein Loch gesteckte Zäpfgen der ersten oder innern Büchse, Platz zum Hervorstehen habe, und also die erste Büchse so in die zweyte gesezt werden kann, daß sie ganz darinnen stehe, und nichts

von ihren Figurenfeldern gesehen werden kann. Der Gebrauch dieser Büchse ist gegen das vorhin beschriebene magische Figurenquodlibet um so auffallender, weil der Künstler hier nicht nöthig hat, die erste Frage zu thun, um sich, wie bey dem Quodlibet, die Tafel oder das Feld der Figur zeigen zu lassen, die gemerkt worden, und dennoch kann er sogleich sagen, welche von den 64 Figuren man in Gedanken genommen hat. Man verfährt hierbey also:

Man übergiebt einer Person die zwey ineinander steckende Büchsen, läßt sie die innere herausziehen, und eine der auf dem Rande befindlichen gemalten Figuren in Gedanken nehmen, ober das Feld, worauf ihre Figur befindlich ist, das angezeigte Zäpfgen stecken, und diese Büchse wieder in die andere hinein stecken, ohne sich etwas merken zu lassen. Man läßt sie nun auch auf der äussern Büchse ihre erst gemerkte Figur aufsuchen, und blos das Feld anzeigen, auf welchem solche befindlich. Der erste Blick auf die Dose muß nun seyn, daß man beobachtet, welche Zahl auf dem Zauberkreis ober dem Zäpfgen stehet, dieß muß man aber so zu erhaschen suchen, daß die Person nichts davon merkt. Man kann ihr nun sagen, daß, ohne daß man die Dose in die Hand nehmen wolle, auf dem von ihr angezeigten Feld ihre Figur die so vielste sey; nämlich als die heimlich bemerkte Zahl des Zäpfgens war. Dieses kann nie fehlen.

Dergleichen schön lakirte Büchsen sind bey mir für 36 Kr. zu haben.

3.

Der arithmetische Zauberzylinder.

Tab. II. Fig. 2.

Diese ist eine der vorigen gleiche Belustigung. Man lasse sich von einem Dosenmacher einen Zylinder machen, der ohngefähr zweimal so lang oder hoch, als breit oder dick seyn kann, sonst von gefälliger Grösse. Man lasse zehn weisse Streifen aussen auf den Zylinder malen, deren jeder wieder in zehn gleiche Theile getheilt seyn muß, welche also zusammen hundert Felder ausmachen, in welche man eben so viel Zahlen, entweder nach ihrer Ordnung von eins bis hundert, oder nach Gefallen untereinander vermischt, oder wie ich jezt ein Exempel vorlegen werde, gesezt werden.

11	12	13	14	15	16	17	18	19	10
63	98	79	78	7	35	30	26	87	52
67	42	82	4	28	8	51	5	94	9
41	71	1	95	72	44	60	46	27	48
75	40	49	57	97	93	92	80	89	56
39	6	70	20	68	84	23	66	58	29
45	34	86	43	50	55	59	22	64	61
73	96	69	76	47	62	88	54	32	100
38	3	21	81	85	31	25	65	24	83
36	91	53	37	77	99	33	90	2	74

A.

Man muß so viel Raum ober den Zahlen lassen, um über jeden Streifen ein kleines Loch zu machen, daß ein Zäpfgen hinein gesteckt werden kann, um den Streifen, worauf sich nachher die gemerkte Zahl befindet, damit zu bezeichnen. Oben auf den Zylinder muß ein weisser Zauberkreis gemalt werden, auf welchen die Zahlen

von 1 — 10 in Karakterzügen zu stehen kommen, die nur dem Besitzer des Zylinders verständlich sind, und die Streifen bezeichnen, da sie gerade über deren Löcher zu stehen kommen. In der Mitte dieses Zauberkreises wird ein Zäpfgen angebracht, an welchen man den Zylinder, aus der zweyten Büchse oder Zylinder, den ich sogleich beschreiben werde, herausziehen und wieder hineinstecken kann.

Man macht nun einen zweyten ebenfalls lakirten Zylinder, über den ersten, der, wenn der Erste darinnen stecket, mit ihm einerley Höhe habe. Auch dieser wird aussen in zehn Streifen getheilet, deren jeder wieder zehn Theile enthält, in welche man die Zahlen der nachstehenden Tabelle einträgt.

11	63	67	41	75	39	45	73	38	36	
12	98	42	71	40	6	34	96	3	91	
13	79	82	1	49	70	86	69	21	53	
14	78	4	95	57	20	43	76	81	37	
15	7	28	72	97	68	50	47	85	77	B.
16	35	8	44	93	84	55	62	31	99	
17	30	51	60	92	23	59	88	25	33	
18	26	5	46	80	66	22	54	65	90	
19	87	94	27	89	58	64	32	24	2	
10	52	9	48	56	29	61	100	83	74	

Man macht oben an dieser Büchse nur an einen Ort einen halb runden kleinen Ausschnitt, daß das in ein Loch gesteckte Zäpfen des innern Zylinders, wegen seiner Hervorstehung, Platz darinnen zu liegen habe, so daß die Zylinder genau in einander stecken, und einerley Höhe haben, so daß weder ein Feld noch eine Zahl der innern Büchse, von aussen gesehen werden könne.

Die Belustigung damit ist folgende:

Man übergiebt einer Person beide in einander steckende Zylinder, läßt sie den innern heraus ziehen, und sich eine Zahl in Gedanken nehmen; in das Loch ober den Streifen, worauf diese Zahl ist, das Zäpfgen stecken, und so den Zylinder wieder in den äussern thun. Man läßt ihr nun ihre Zahl auch auf diesem suchen, und wann sie solche gefunden, nur den Streifen anzeigen, worauf solche befindlich ist. Bey Vorzeigung desselben aber blickt man auf die Karakterzahl die über dem Zäpfgen stehet; wäre diese zum Beyspiel 8; so ist es auch die achte Zahl von oben herunter, auf dem angezeigten Streifen, die sich die Person im Sinne genommen.

Dergleichen lakirte Zylinder sind bey mir für 24 Kr. zu bekommen.

4.

Die zwey magischen Zahlentafeln.

Es können hierzu die Zahlenreihen der vorigen Belustigung angewandt werden. Man bringt nämlich die Zahlenreihen des innern Zylinders auf eine Tafel, und bezeichnet diese zum Unterschied von der andern mit A. Auf gleiche Art trägt man die Zahlenreihen des äussern Zylinders auf eine zweyte Tafel, und bezeichnet sie mit B. Oder man trägt die mit A bezeichnete Zahlen auf die eine Seite, und die mit B auf die andere. Man mag nun gewählt haben, welche Art man will; so ist die Belustigung damit folgende: Man sagt einer Person, daß man unter den hundert Zahlen, die hier auf einer Tafel befindlich wären, diejenige errathen wolle, die sie

sich davon im Sinne genommen. Man giebt ihr nun die mit A bezeichnete Tafel, um sich eine Zahl derselben zu merken, und läßt sich blos die vertikale Reihe anzeigen, in welcher sich ihre Zahl befindet, und bemerket nur mit einem Blick die oberste Numer derselben, welches eine von den Zahlen

11 12 13 14 15 16 17 18 19 10

ist, und bedeuten

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

nämlich dafür nimmt man sie an: denn wäre zum Beyspiel die Zahl 97 auf der Reihe, deren oberste Zahl 15 ist, gewählt worden; so nimmt man diese 15 für 5 an, wovon man die Ursache sogleich sehen wird.

Man übergiebt nun auch der Person, die mit B. bezeichnete Tafel, und läßt sie ihre Zahl auch auf dieser suchen, hat sie solche gefunden und die Reihe angezeigt, in welcher ihre Zahl befindlich, so ist von oben herunter die fünfte ihre bemerkte Zahl, die man ihr sodann sagen kann. Oder man kann ihr schon vorher anzeigen, daß es die fünfte in der Reihe ist, wo sie sich befindet. Diese Zahlentafeln sind in Kupfer gestochen, und illuminirt in einem Futteral für 15 Kr. zu haben.

5.

Die magische Zahlenkarte.

Sie besteht aus zwanzig Blättern, auf jeder derselben sind zwey Reihen Zahlen, und man kann diejenigen

davon errathen, welche sich eine Person im Sinne genommen hat.

Es ist dieses eine der vorigen ganz gleiche Belustigung, und man kann sich eben derselben Zahlen dazu bedienen. Diejenigen Zahlen, die dort auf einer senkrechten Reihe sich befinden, kommen hier auf eine Karte in zwey Reihen zu stehen, es wird daher sogleich begreiflich werden, daß diese 20 Karten ebenfalls in zwey Theile getheilt werden müssen, nämlich 10 Blatt zu den Zahlenreihen, so mit A bezeichnet sind, und eben so viel zu denen mit B bezeichneten; jede Sorte wird zum Unterschied auf der hintern Seite mit einer andern Farbe bezogen. Die Belustigung damit, ist der vorigen ebenfalls gleich; man legt nämlich die A Karten (so will ich sie hier des Unterschieds wegen benennen) einer Person vor, und läßt sie eine Zahl merken, und blos die Karte (wie vorhin die Reihe) anzeigen, auf welcher ihre Zahl befindlich ist, und bemerkt nur mit einem Blick, während man diese Karten zusammen und wieder hinweg nimmt, die oberste Zahl derselben, die dann gleiche Bedeutung, wie in der vorigen Belustigung hat. Nun legt man ihr auch die B Karten vor, um auch auf dieser ihre Zahl zu suchen, und die Karte anzuzeigen, worauf sie befindlich ist, man sagt ihr also auf eben die Weise wie vorhin, ihre gemerkte Zahl.

Bey mir sind diese Karten in Kupfer gestochen und in Futteral für 16 Kr. zu haben.

6.

Die zwey arithmetischen Zaubersterne.

Tab. II. Fig. 3.

Es ist eine sehr artige Abänderung der vorhergehenden Belustigungen. Man zeichnet auf steiffe Pappe zwey Sterne von gefälliger Grösse. Jeder dieser Sterne hat zehn Spitzen, und auf jeder befinden sich zehn Zahlen, die wieder die Zahlen der schon oben beschriebenen zwey Tafeln A und B seyn können. Es befinden sich also auf jedem Sterne hundert Zahlen oder Numern. Man läßt auf den einen davon, oder dem A Stern, sich Jemand eine Zahl merken, und man ist sodann im Stande, die nämliche gemerkte Zahl auf dem andern Stern zu wissen. Die Strahlen des Sterns A werden in der Mitte mit den Buchstaben a, b, c, d, e, f, g, h, i, k, bezeichnet, welche 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, bedeuten, um auf einen Blick die Zahl des Strahls oder der Sternspitze zu wissen, auf welchem sich die gemerkte Zahl befindet. Der Gebrauch dieser zwey Sterne ist daher folgender:

Von diesen zwey Sternen, deren jeder 10 Strahlen oder Spitzen hat übergiebt man zuerst denjenigen einer Person, dessen Strahlen in der Mitte mit dem Buchstaben von a bis k bezeichnet sind, welche die Zahl eines jeden Strahls anzeigen; nämlich a bezeichnet den ersten Strahl, b den zweyten, und so fort bis k, welches als der zehnte Buchstabe des Alphabets, den zehnten Strahl andeutet. Man läßt sie eine von den Zahlen des ganzen Sterns in Gedanken nehmen, und sich nur den Strahl zeigen, worauf ihre Numer ist, und siehet sogleich auf den Buchstaben desselben, so weiß man die Zahl des Strahls, oder der

wievielste solcher nach der Ordnung der Buchstaben ist; oder läßt sich auch nur, ohne den Stern anzusehen, den Buchstaben nennen, so weiß man ebenfalls die Zahlordnung des Strahls, die man sodann merket.

Man giebt ihr hierauf den Stern, und läßt sie auf diesem ihre Zahl nochmal suchen, und sich entweder den Strahl zeigen, worauf ihre Numer sich befindet, da es sodann von oben herab die sovielste Numer ist, als die Zahl des Strahls des ersten Sterns war, und zeigt ihr diese, als ihre in Gedanken genommene Numer; oder wann sie ihre Numer gefunden, sagt man ihr, die wie vielste es von oben herab gezählt ist, nach der bewußten Zahl des Strahls des ersten Sterns.

Man hat also hiebey nicht einmal nöthig, weder den einen noch den andern Stern anzusehen, sondern läßt beides in den Händen der wählenden Person.

Diese Sterne schön in Kupfer gestochen und illuminirt, sind für 12 Kr. zu haben.

7.

Das geometrische Geduldspiel.

Es sey der gegebene Zirkel A B C D E F, Tab. II. Fig. 8.

Wenn man auf einem Kartenpapier die unbestimmte Linie AB, Fig. 9. gemacht hat, so ziehet man an dem Ende derselben A die Linie I C, welche dem Radius des gegebenen Zirkels gleich ist, und auf der Linie A B schief stehet, so daß der Winkel C I B 120 Grade hat. Alsdann ziehet man auch die Parallel-Linie C D, und trägt die Länge des Radius dreymal von I in B und von C in D;

macht hierauf durch die Theilungspunkte die Linien E F, G H, und D B, welche das Parallelogram I B C D, in sechs gleiche und gleichschenkliche Triangel theilen werden, an welche eine jede der zwey gleichen Seiten, die der Basis entgegen gesezt sind, dem Radius des gegebenen Zirkels gleich seyn wird. Man schneidet dieses Kartenpapier aus, und macht aus den zusammgelegten Stücken zwey gleichseitige Triangel, wie derjenige B D F Fig. 13. ist, oder ein Sechseck gleich demjenigen A B C D E F, in Fig. 8.

Durch diese Belustigung kann man zeigen, erstlich, daß die Oberfläche eines gleichseitigen Triangels die Hälfte von der Oberfläche eines Sechseckes ist, wenn beide in einerley Zirkel beschrieben werden.

Zweytens, daß man die Oberfläche eines regulären Sechseckes erfahren kann, wenn man die Hälfte seines Perimeters multipliziret mit der Länge der Perpendikularlinie, die aus dem Zentro des Zirkels, in welchen es eingeschlossen ist, auf eine von seinen Seiten herabgehet.

Wenn man die Geduld einer Person probiren will, so muß man auf eben dieses Kartenpapier Fig. 10. die Perpendikularlinie A E, B F, und C G zeichnen, welche dieses Parallelogram in neun Triangel und drey Trapezien theilen werden, und den Triangel I A E in K D H tragen, welches das rechtwinklichte Parallelogram A D E H machen wird. Diese zwölf Stücke Kartenpapier giebt man der Person hin, nachdem sie zuvor wohl untereinander geworfen worden, und ersucht sie, solche so nebeneinander zu legen, daß sie ein Sechseck oder zwey gleichseitige Triangel vorstellen. Es wird aber sehr langsam zugehen, besonders wenn

diese Person einige von diesen kleinen Stücken umwendet, welches gewiß geschehen wird.

Wenn man statt drey dieser Quadrate A B E F, fünf derselben machet, wie Fig. 14; so läßt sich damit ein reguläres Viereck zusammen setzen, wie Fig. 11 zeiget, oder ein rechtwinklichter Triangel, wie Fig. 12 zu sehen ist. Welches, wegen der Mehrheit der Theile, noch mehr Schwierigkeiten unterworfen ist.

Ein Kästchen worinnen sich die Theile zu fünf dieser Quadraten befinden, kostet 36 Kr.

8.

Arithmetische Gedankentafel
oder
der Karten = Figuren = Zahlen = Uhr = Wort = und Buchstaben = Kreis.

Tab. II. Fig. 4.

Man macht fünf konzentrische Halbzirkel übereinander, deren jeder einen halben Zoll von dem andern entfernt ist. Theilet diese sämmtlich in 12 gleiche Theile. Man zeichnet nun in den äussern Zirkel zwölferley Figuren, in den zweyten zwölf Karten, in den dritten zwölf verschiedene Worte, in den vierten zwölf Buchstaben des Alphabets, und in den fünften die zwölf Zahlen von 1 bis 12. Zu mehrerer Erläuterung können in den äussern oder größten Halbkreis nachstehende Figuren seyn:

Hacke. Rube. Degen. Pantoffel. Citrone. Birn. Harfe. Tulpe. Gabel. Apfel. Sanduhr. Pelzhaube.

In den zweyten nachfolgenden kleinern Kreis, nachstehende Karten:

Carreau 8. Pic 2. Pic 7. Coeur 6. Coeur 4. Tref 10. Tref 1. Pic 10. Coeur 7. Tref 5. Carreau 10. Pic 1.

In den dritten wieder kleinern Halbkreis, die Worte:

Breslau. Warſchau. Moſcau. Neuyork. Genua. Zürch. Baſel. Erlang. Erfurth. Iena. London. Berlin.

In den vierten noch kleineren Halbkreis, die Buchſtaben:

V C T A H P U N X L F Z.

Und dann in den fünften kleinſten Halbkreis, die Zahlen von I bis XII.

Eine andere Eintheilung iſt folgende:

In den erſten größten Halbkreis, die Figuren:

Sonne. Buch. Schuh. Flöte. Hammer. Zange. Anker. Rad Glas. Horn. Pauke. Würfel.

In den zweyten Kalbkreis die Karten:

Pic 3. Carreau 1. Tref 9. Carreau 9. Tref 7. Coeur 9. Carreau 2. Tref 4. Coeur 10. Carreau 3. Coeur 1. Coeur 5.

In den dritten Halbkreis die Worte:

Nürnberg. Roſtok. Ansbach. Wien. Madrid. Rom. Paris. Leipzig. Dresden. Maynz. Cöln. Landau.

In den vierten Kalbkreis die Buchſtaben:

M E O S I Q D R W B K G.

Endlich in den fünften Halbkreis wieder die Zahlen von I bis XII.

Die

Die Belustigung damit ist folgende:

Man läßt eine Person eine Karte, Zahl, Figur, oder dergleichen, das auf einem der Halbkreise befindlich ist, in den Sinn nehmen. Mit der Zahl, die ihre Figur hat, sie in Gedanken bey XII. zu zählen anfangen, und links fort bis auf 22 zählen, und nun anzeigen, wie weit sie gekommen ist, welches durch Auflegen einer Marke geschehen kann, dann zählet man selbst in Gedanken noch 3 weiter, nämlich bis 25 fort; dieß ist die Figur, Karte oder was es war, welche sich die Person auf dem von ihr vorher angezeigten Halbkreis gemerkt hat, und man zeigt sie ihr an. Man kann auch auf noch weniger, z. E. nur auf 18, 20, oder dergleichen zählen lassen; zählt aber alsdann selbst in Gedanken noch so weit fort bis 25. Oder man kann auch weiter zählen lassen, als auf 28, 30, und so weiter, und zählt hier in Gedanken so viel rükwärts, als man über 25 zählen ließ; so hat man das gemerkte Blatt oder Zahl ꝛc. wieder, und kann auf diese Art beständig in Angebung der Zahlen, die man zählen soll, eine Veränderung machen: dadurch werden diejenigen, die das Geheimniß nicht wissen, nicht leicht darauf kommen, wie es zugehet.

Wenn die Karten oder Figuren nicht schon auf der Scheibe, sondern in einem Futteral befindlich sind, so nimmt man sie heraus, mischt sie, und legt sie ober den Zahlen herum, daß die Zahlen frey bleiben, so ist die Veränderung noch mannigfaltiger.

Jede dieser Tafeln ist in Kupfer gestochen, illuminirt und in Futteral für 16 Kr. zu haben.

9.

Die arithmetische Gedankenkarte.

Dieß ist eine mit der vorigen ähnliche Belustigung.

Es gehören hierzu zwölf Karten in gewöhnlicher Kartengrösse, mit eben so viel verschiedenen Vorstellungen, und mit den Zahlen von I bis XII bezeichnet. Man legt sie in dieser Ordnung auf den Tisch, und erlaubt einer Person, sich eine davon in Gedanken zu nehmen, und mit der Zahl ihrer Karte bey der lezten Karte zu zählen anzufangen, und ebenfalls bis auf 22 fortzuzählen, und diese Karte anzuzeigen. Man zählt dann selbst in Gedanken noch 3 Blatt weiter, nämlich bis 25, welches die von der Person eigentlich bemerkte Karte ist, und zeiget ihr solche an.

Hier lassen sich ebenfalls alle die Veränderungen im Zählen anbringen, die bey der vorigen Belustigung bemerkt wurden.

Die Figuren dieser Karte können ohngefähr folgende seyn:

Eule. Lamm. Wolf. Bienenstock. Bär. Hahn. Jud. Hanswurst. Maus. Katze. Haas. Hund.

Diese Karte ist ebenfalls in Kupfer gestochen, illuminirt und in Futteral für 12 Kr. zu haben.

10.

Gedanken errathende Maschine.

Sie besteht 1) aus einem Kästgen, in welchem ein Nummernkreis, der die 24 Zahlen in der hieneben stehenden Ordnung von 1 — 26 enthält, auf welchen ein Magnet-Staab statt des Zeigers herum geführt werden kann. 2) Aus einem Kästgen von gleicher Grösse, in welchem eine Scheibe von gepapten Papier, die, mit einem Magnetdrath versehen, auf einer Spitze ruht, auf welcher die 24 Buchstaben des Alphabets in der hieneben stehenden Ordnung befindlich sind, welche mit dem Zeiger und den Zahlen des ersten Kästgens genau übereinstimmen müssen. Oder man wählt statt der Buchstaben die nebenstehenden Karten.

Uebereinstimmung der Zahlen mit den Buchstaben in der Gedankenmaschine, nebst der Anwendung derselben auf Karten.

Nro	oder	Buchst.	Karte	Nro	oder	Buchst.	Karte
1	I	D	Pic. 7	14	XIII	L	K. 2
2	II	N	Tr. 1	15	XIV	V	C. 5
3	III	X	Tr. 2	16	XV	H	T. 4
4	IV	A	C. 3	17	XVI	R	K. 1
5	V	K	K. 6	19	XVII	F	K. 3
6	VI	T	K. 8	20	XVIII	P	T. 8
7	VII	G	P. 2	21	XIX	Z	P. 10
8	VIII	Q	K. 10	22	XX	C	C. 10
10	IX	E	C. 2	23	XXI	M	T. 3
11	X	O	P. 1	24	XXII	W	C. 4
12	XI	Y	T. 5	25	XXIII	I	P. 6
13	XII	B	P. 3	26	XXIV	S	C. 1

NB. In der Kartenreihe bedeutet: P. Pic. K. Karreau. C. Coeur. T. Treffle, und die dabey stehende Nummer die Zahl der darauf befindlichen Augen.

1.		
*A	*B	*C
*D	*E	*F
*G	*H	*I
*K	*L	*M
*N	*O	*P
*Q	*R	*S
*T	*V	*W
*X	*Y	*Z
II 2	III 3	IV 4

2.		
*D	*A	*G
*N	*K	*Q
*X	E	B
C	I	F
H	O	L
M	*T	P
R	S	V
W	Y	Z
V 5	VI 6	VII 7

3.		
*E	*B	*H
*O	*L	*R
*Y	*V	A
C	D	F
G	I	K
M	N	P
Q	S	T
W	X	Z
VIII 8	IX 9	X 10

4.		
*F	*C	*I
*P	*M	*S
*Z	*W	A
B	D	E
G	H	K
L	N	O
Q	R	T
V	X	Y
XI 11	XII 12	XIII 13

5.		
A	B	C
*D	E	F
G	*N	H
I	K	*X
L	M	O
P	Q	R
S	T	V
W	Y	Z
I 1	II 2	III 3

6.		
D	N	X
*A	B	C
E	*K	F
G	H	*T
I	L	M
O	P	Q
R	S	V
W	Y	Z
IV 4	V 5	VI 6

7.		
A	B	C
*G	D	E
F	*Q	I
K	L	M
N	O	P
R	S	T
V	W	X
H	Y	Z
VII 7	VIII 8	IX 9

8.		
A	B	C
*O	D	F
G	*E	H
I	K	*Y
L	M	N
P	Q	R
S	T	V
W	X	Z
X 11	IX 10	XI 12

9.		
A	C	D
*B	E	F
G	*L	H
I	K	*V
M	N	O
P	Q	R
S	T	W
X	Y	Z
XII 13	XIII 14	XIV 15

10.			11.			12.		
A	B	C	A	B	C	A	B	Q
*H	D	E	*F	D	E	*C	D	E
F	*R	G	G	*P	H	F	*M	G
I	K	L	I	K	*Z	H	I	*W
M	N	O	L	M	N	K	L	N
P	Q	S	O	X	Q	O	P	Z
T	V	W	R	S	T	R	S	T
X	Y	Z	V	W	Y	V	X	Y
xv 16	xvi 17	xviii 18	xvii 19	xviii 20	xix 21	xx 22	xxi 23	xxii 24

13.		
A	B	C
*I	D	E
F	*S	G
H	K	L
M	N	O
P	Q	R
T	V	W
X	Y	Z
xxiii 25	xxiv 26	xxvii 27

1. Wenn die Zahlen von 1 bis 24 ununterbrochen fortgenommen werden, wie sie auf der Tabelle mit römischen Zahlen stehen, so müssen unter die Buchstabenkarten auch die Zahlen so gesezt werden, wie sie ebenfalls mit diesen Zahlen darunter stehen.

2. Auf den Karten kommen nur die Buchstaben zum Gebrauch vor, die mit einem * bezeichnet sind. Die andern bleiben ohne Gebrauch.

Unterricht
zum
Gebrauch der Gedankenmaschine.

a) Man nimmt die 13 Karten, darauf die Alphabete nach der vorgeschriebenen Art befindlich sind, legt solche nach den oben befindlichen einzelnen Numern von 1 bis 13 in Ordnung, giebt Jemand das mit 1 bezeichnete Blatt hin, merket aber zuvor die unten befindlichen 3. Zahlen, davon die erste zur ersten Reihe, die 2te zur 2ten, und die 3te zur 3ten Reihe der Buchstaben gehört, und läßt sich die Person ein Wort, einen Namen, eine Stadt und dergleichen denken, sodann auf ihrem Blatt nachsehen, in welcher Reihe der erste Buchstabe ihres Worts befindlich ist. Z. E. sie hätte sich Mannheim gemerkt; so ist M. der erste Buchstabe desselben, hat sie ihn gefunden, so läßt man sich bloß sagen, in welcher Reihe ihr in Gedanken habender Buchstabe sey, die Antwort wird seyn in der 3ten, welche die unten an diesem Blat zuvor schon gemerkte Numer 4 zum Zeichen hat. Man giebt ihr nun also die Karte, die oben mit 4 bezeichnet ist, merket aber zuvor von dieser wieder die unten befindliche Numer, und lässet ihr, wie vorhin, ihren Buchstaben darauf suchen, und nur die Reihe in der er befindlich ist, anzeigen, welches die 2te seyn wird. Diese nun hat 12 zu ihrem Merkmal. Nun giebt man ihr die oben mit 12 bezeichnete Karte, merket auch wieder, wie vor, die untern Numern, lässet auch hier den gewählten Buchstaben suchen, und nur dessen Reihe anzeigen, welches auch wieder die mittlere, deren Zahl 23 oder XXI ist. Nun stellt man heimlich den Zeiger des Zahlen-

a) Man erklärt, daß man vermittelst einer Maschine zu errathen wisse, was man sich für ein Wort denken werde.

kästgens auf XXI, sezet es umgewandt hin, damit man nichts davon merke, und stellt das andere Kästgen, in welchem das Loch befindlich ist, so darauf, daß dasselbe auf das, auf dem umgewandten hingesezten Kästgen befindliche Zeichen zu stehen komme, so wird sich durch das Loch der Buchstabe M. zeigen; diesen kann man sagen, und dadurch erweisen, daß man vermittelst der Maschine zu errathen wisse, was jemand bey sich gedacht habe. Diese Maschine ist für 1 fl. 12 Kr. zu haben.

11.

Das mathematische Achteck.

Tab. II. Fig. 5.

Es bestehet aus einem achteckigten Stern, auf dessen durchkreuzten Linien, man mit beyliegenden acht Märkirmarken a, von einer Spitze zu der andern fährt, dergestalt: daß man eine Marke auf eine unbesezte Ecke setzet, und dieselbe nach einer entgegenstehenden unbesezten Ecke fortschiebet, und mit den andern sechs Marken gleicher Weise fortfährt, bis 7 Spitzen besezt sind und nur eine frey bleibt.

Wer dieses bewerkstelligt, hat das Spiel gewonnen, bleiben aber zwey oder mehrere Spitzen übrig, so ist es verloren.

Um zum erstern Zweck zu gelangen, muß man jedesmal auf die Spitze, auf welche man seine Marken zum Rücken setzet und fortschiebet, wieder zunächst eine Marke von einer entgegenstehenden Spitze zu bringen suchen. Zum Beyspiel:

Ich fange von 1 an und schiebe auf 6
ferner von 4 auf 1
von 7 auf 4
von 2 auf 7
von 5 auf 2
von 8 auf 5
und von 3 auf 8

so wird nur eine Spitze des Sterns frey bleiben. Der Gegner hingegen, welcher dieses Spiel nicht kennt, wird immer zwey oder drey Ecken übrig behalten, und mir den Kreis lassen müssen.

Man kann dieses Achteck durch eine schickliche Zeichnung artig einkleiden. So sind bey mir dergleichen zu haben, die aus einem viereckigten kleinen Tischgen von 8 Zoll Länge und Breite bestehen. Auf diesen befindet sich entweder die Vorstellung eines im Grund liegenden Gartens mit 8 ineinander laufenden Spaziergängen in einem Zug, oder eines achteckigten Festungswerks, mit 8 ineinander laufenden Wassergräben in einem Zug. Hierzu kommen 8 kleine grüne Pyramiden als Marken zum Garten oder so viel kleine zinnerne Soldaten zur Festung. In der Mitte des Tischgens ist eine runde Büchse eingesenkt, in welche die 8 Marken zu liegen kommen. Ein solches kostet 36 Kr.

12.

Zahlen-Picketspiel.

Besteht aus einer Tafel mit Fächern oder Feldern Fig. 6. Tab. II. in welche man (da dieses Spiel nur zwischen zwey Personen statt findet) beystehende Numern Fig. 6. a, b. einzeln, und zwar die anfangende Person in die Felder linker Hand von oben gerechnet, und die

andere rechter Hand, in die Fächer nach Gutdünken setzet, bis die Zahl 30 — (alle Numern nämlich, sowohl des Spielers, als Gegenspielers gerechnet) herauskommt. Derjenige, welcher die lezte Numer zum Kompletiren setzet und 30 voll machet, hat das Spiel gewonnen.

Es versteht sich schon von selbst, daß man, um hierzu zu gelangen, berechnen muß, wie viel noch, nach einem oder mehrern Sätzen fehlt, um 30 zu zählen, und daß es nöthig sey, seinem Gegner dieses zu erschweren; dieses zu bewerkstelligen und sicher jedesmal dem Gegner den Vorrang abzulaufen, muß man 1stens auf die Summe 16 und 23 halten, und dieselbe durch eine dazu schickliche Zahl auf seiner Seite, (jedoch stillschweigend und nur in Gedanken zählend) zu erreichen suchen; gelangt man zu der ersten Markirsumme 16, so kann man sicher, (weil 7 übrig bleiben, 6 aber die höchste Numer in den Markirmarken ist) auch auf die zweyte Markirsumme 23 rechnen. Hat man diese auf seiner Seite vollzählig gemacht, so ist man auch der Kompletirung der 30sten Zahl und des Gewinnes gewiß.

Zum Beweis, mein Gegner fängt an und setzt Nro 6, so setze ich 3
— — 4 — — — 3 Facit 16
— — 1 — — — 6 thut 23.
— — 3 — — — 4
Summa — 30
so habe ich das Spiel gewonnen.

Daher muß man 2tens allemal solche Numern setzen, daß dem Gegenspieler, bey Heranrückung der eben benannten Numern, 7 übrig bleiben. In diesem Fall und bey dieser nöthigen Vorsicht nur, kann man des Gewinnstes gewiß seyn, und jeder, welchem dieses Geheimniß unbekannt ist (wenn es auch der größte Rechenmeister wäre,) wird gegen den, welcher obige Anweisung beobachtet, verlieren.

Die Marken oder Zahlentäfelein, deren 18 sind, bestehen aus drey Stück mit 1; drey St. mit 2; drey St. mit 3; drey St. mit 4; drey St. mit 5; und drey St. mit 6 bezeichnet.

Dieses Spiel befindet sich zusammt den Numern in einem Futteral, und kostet 15 Kr.

Eine andere Einrichtung dieses Spiels ist folgende: Tab. II. Fig. 7. Man schreibt auf 18 Kartenblätter die Numern von 1 bis 6 dreymal; mischet solche, und theilet sie, je drey und drey Blätter, unter die zwey spielenden Personen, welche nach obiger Anweisung ihre Karten mit den Numern Blat für Blat wie in einem gewöhnlichen Spiel aufwerfen, und dabey zählen können. Wer zum ersten dreyssig erreicht, hat gewonnen.

Will man diese Karten in einem Futteral mit fein illuminirten Landschaften haben, so sind sie bey mir für 24 Kr. zu haben. Nicht illuminirt für 18 Kr.

Veränderung dieses Spiels.

W und G, zwey Kaufleute, ritten mit einander von der Leipziger Messe, allwo sie stark miteinander Picket gespielt hatten, nach Hause. Der Weg und das Wetter waren vortreflich, und da ihnen die Zeit lang wurde, so machte G den Vorschlag, das Picketspiel durch Rechnung zu ersetzen, und gab an, daß man wohl unter aber nicht über 10 addiren sollte, und wer am ersten 100 addiren könne, der sollte das Spiel gewonnen haben. W nahm den Vorschlag an, mit der Bitte, daß G anfangen sollte. G, der lange gereist, und ein guter Rechenmeister war, überlegte das ganze Spiel: er addirte zu den 10, darüber man nicht addiren durfte, 1; so daß 11 daraus wurde, und dividirte damit in die 100 das Facit war 9; 1 aber blieb

übrig, mit diesem das übrigblieb, fieng er an und gab Achtung, daß allezeit seine Zahl mit W seinen 11 ausmachte.

G sagte also zum ersten 1.	W. 5.
G. 6.	W. 3.
G. 8.	W. 4.
G. 7.	W. 2.
G. 9.	W. 1.
G. 10.	W. 6.
G. 5.	W. 8.
G. 3.	W. 7.
G. 4.	

Dieses alles zusammen macht 89; nun mußte W addiren, über 10 durfte er aber nicht, und doch mußte er wenigstens 1 addiren, daher hatte er das Spiel verloren. Sie fiengen ein neues an, und W verlor abermals, daher verlangte er, daß andere Zahlen genommen werden sollten, z. B. 60 sollte heraus kommen, und man soll nicht über 7 addiren können, oder 30 und nicht über 8 soll addirt werden, oder 20 und 6 sollte addirt werden. G ließ es sich gefallen; er dachte 7 und 1 macht 8, die stecken in 60 siebenmal und 4 bleiben über; ferner 8 und 1 machen 9, die stecken in 30. 3 mal, und 3 bleiben über, und 6 und 1 machen 7, die stecken in 20 2 mal, und 6 bleiben über, fieng also bey der ersten Aufgabe mit 4 an, und machte in den folgenden, daß allezeit seine Zahl mit der, welche W benannte, 8 machte; bey der zweyten Aufgabe fieng er mit 3 an, und sezte allezeit der des W angegebenen Zahl so viel zu, daß beide 9 ausmachten; und bey dem dritten Exempel war seine erste Zahl 6, und die Proportion im Fortgange 7, auf diese Weise kam es bey dem ersten auf 52; bey dem zweyten auf 21; und bey dem

dritten auf 13. W sollte ferner eine Zahl angeben, die nicht über 7. 8. oder 6. gieng, und doch mit den schon vorhandenen Summen genau 60. 30. und 20 ausmachte, welches unmöglich war, und er daher abermal verlor. Er glaubte nun, daß es darauf ankäme, wer am ersten den Anfang machte, eine Zahl anzugeben, deßwegen verlangte er, G sollte ihn anfangen lassen. Dieß ließ sich G gefallen, verlangte aber, daß auch andere Zahlen genommen werden sollten, und wählte solche, wo nach der Division nichts übrig bleibt, als: 30, wo man nicht über 5; 40, wo man nicht über 7; und 20, wo man nicht über 4 addiren durfte; weil in 30, 6; in 40, 8; und in 20, 5; gerade aufgehen, so sezte er der des W angegebenen Zahl allezeit eine solche zu, welche im ersten Fall 6; im zweyten 8; und im dritten 5 mit jener zusammen genommen ausmachte, und so konnte auch auf diese Art W niemals das Spiel gewinnen. Er bat also G, er möchte ihm für das Geld, das er von ihm gewonnen hätte, dieses Kunststück lernen; G war hiezu bereit, und erklärte ihm: er sollte die höchste Zahl, die addirt werden dürfe, um 1 vermehren, sodann die Summe, welche heraus kommen sollte, damit dividiren, was übrig bleibe, darauf sollte er anfangen, und es jederzeit so einrichten, daß seine und seines Gegners Zahl zusammen genommen, allezeit so viel ausmachten als sein Divisor; z. E. der Divisor wäre 6 und folglich die höchste Zahl so addirt werden dürfte 5; so müßte seyn 1, 5.) 2, 4.) 3, 3.) 4, 2.) 5, 1.), bleibet aber nichts übrig, so müßte er seinen Gegentheil anfangen lassen, und sodann in Angebung der Zahlen eben so verfahren, wenn er gewinnen wollte.

Zweite Abtheilung.

Von Taschenspielereyen und ähnlichen Künsten.

§. 1.

Verschiedene Arten dergleichen Künste auszuüben.

Unter Taschenspielerkünsten versteht man alle sogenannten übernatürlichen Künste, die von Unwissenden für Wunder oder Zauberey gehalten werden; sie beruhen entweder auf Betrug und Täuschung, oder auf gewissen körperlichen Geschicklichkeiten, oder auf Kenntniß besonderer Kräfte der Natur; oder durch Maschinen. Von jedem dieser vier Fälle will ich einige Beyspiele geben.

I. Künste, die auf Täuschung beruhen.

Ein sehr gewöhnliches Taschenspielerstückchen dieser Art, ist folgendes:

§. 2.

a. Eine Karte oder Geld verschwinden zu lassen, und in der Tasche eines Zuschauers wieder zu finden.

Eine Karte, ein Stück Geld, oder sonst etwas, das der Taschenspieler den Zuschauern vorzeigt, verschwindet nach einigen Hokuspokus-Streichen auf einmal aus seinen Händen, und nun ruft er Jemanden mitten aus dem Haufen der Zuschauer zu, er soll das Verschwundene aus seiner Tasche hervorholen. Dieser, der von nichts weiß, findet es wirklich darinn, und bringt es zum Erstaunen aller hervor. Wie es in die Tasche des Zuschauers gekommen, will ich sogleich erklären: es geschah auf die natürlichste Art von der Welt. Man steckte es ihm (nämlich eine ähnliche Karte, ein ähnliches

Stück Geld) als er in das Zimmer gieng, bey dem Gedränge unvermerkt hinein.

§. 3.

Einmal fand Jemand, der aus dringender Ursache das Zimmer des Taschenspielers verlassen mußte, ehe dieser zu spielen anfieng, zwey Louisd'or in seiner Tasche, als er sich zu Hause auszog. Er wuste in aller Welt nicht, wie er dazu gekommen war, und zerbrach sich vergebens den Kopf mit diesem Abentheuer. Am folgenden Tage kam aber der Taschenspieler zu ihm, und bat ihn sehr höflich um die Zurückgabe der zwey Louisd'or, die er ihm Abends zuvor in die Tasche praktizirt hätte. Seine zufällige Entfernung hatte den Mann dießmal auch ausser Stand gesezt, das Kunststück, welches hierauf berechnet war, zu machen.

§. 4.

b. Einige Steften-Stücke.

Oft hat der Taschenspieler auch ein geheimes Verständniß, entweder mit einer solchen Person selbst, oder mit ihrem Freunde, oder Hausgenossen. Durch dieses Mittel machte einmal ein Jude ein Kunststück, welches die ganze Versammlung in Verwunderung sezte. Er zeigte ein Blättchen Papier vor, worauf etwas geschrieben war, und ließ es die umstehenden Personen lesen. Nun verbrannte er das Papier vor ihren Augen, rief dann einen vornehmen Mann auf, und behauptete, das Papier befinde sich in dessen Uhrgehäuse. Dieser Mann ward unwillig, weil er besorgte, man möchte glauben, er wäre mit dem Juden einverstanden; im Bewußtseyn seiner Unschuld, versicherte er also dreist, das sey unmöglich. Indeß ließ er sich doch endlich durch vieles Zureden bewegen, die Uhr aufzumachen; und siehe da! das Blättchen Papier lag wirklich im Uhrgehäuse, und war

mit eben denselben Worten beschrieben, wie das verbrannte. Voll Verdruß stand der Mann auf, und gieng nach Hause, mit dem festen Vorsatze, den Betrug zu entdecken, es möchte auch kosten, was es wollte. Er rief seine Bedienten, und sagte: Johann, hier sind drey Friedrichsd'or; nimm sie hin, und gestehe, wie das Papier, wovon du wissen wirst, in meine Uhr gekommen ist. Gestehst du es nicht, so entlasse ich dich auf der Stelle aus meinem Dienste. Da gestand der Bediente, er sey von dem Juden bestochen worden, und habe seinem Herrn das Papier früh vor dem Ankleiden in die Uhr gelegt. So war also das Geheimniß entdeckt.

§. 5.

Ein anderer Taschenspieler wurde in das Haus eines Edelmanns gerufen, um daselbst vor einer kleinen Gesellschaft seine Kunststückchen zu machen. Als er in das Haus trat, fand er glücklicher Weise einen jungen Mann ganz allein. Er benuzte diesen Umstand, und redete ihn so an: "Mein Herr! sie wissen, daß ich kein übernatürliches Wesen bin. Wollen Sie wohl die Güte haben, und dieß "Püppchen hier in das Bett der gnädigen Frau legen? Ich "habe das Vertrauen zu ihrer Großmuth, daß Sie mir "mein Spiel nicht verderben werden." Der junge Mann übernahm diese spashafte Rolle, um das Vergnügen zu haben, die Gesellschaft mit täuschen zu helfen. Hierauf gieng der Taschenspieler in das Zimmer, wo man ihn erwartete. Als er die Anwesenden mit mancherley andern Stücken belustiget hatte, zog er ein ähnliches Püppchen hervor, wie dasjenige war, welches er hatte ins Bett legen lassen, machte damit verschiedene Possen, und ließ es dann auf einmal mit grosser Behändigkeit verschwinden. "Wo "ist mein Puppe?" fragte er, stand dann einen Augenblick nachsinnend, und rief plözlich aus: "Ha! sie hat sich in "das Bett der gnädigen Frau gelegt, und will sich pflegen."

Jedermann lachte darüber, und hielt dieß für einen blossen Scherz; der Taschenspieler aber bestand ganz ernsthaft in seiner Behauptung, und bat, man möchte nur nachsehen. Die ganze Gesellschaft gieng also hinauf in das Schlafzimmer, dessen Thür, wie gewöhnlich, verschlossen war, und die Frau des Hauses nahm das Püppchen mit eigener Hand aus ihrem Bette. Allen war es ein unerklärbares Räthsel, und der junge Mann, der allein darum wußte, stellte sich eben so verwundert, ohne das Geringste von der Sache zu verrathen. Kurz, so einfach auch der Betrug war, so blieb er doch unentdeckt, bis einmal der Freund vom Hause gelegentlich den Aufschluß dazu gab. Den Eingang in das verschlossene Zimmer hatte er als Bekannter durch eine Seitenthür aus dem Kabinet des Herrn zu finden gewußt.

§. 6.

Auf eine ähnliche Art, nämlich durch Einverständniß mit Andern, wurde von einem gewissen Taschenspieler ein zerschnittenes Schnupftuch dem Anscheine nach wieder ganz gemacht, so daß man keine Spur der Verletzung daran bemerken konnte. Er sammelte von den Zuschauern wohl ein Dutzend Schnupftücher ein, die er untereinander mischte. Dann ersuchte er Jemanden, er möchte aus dem Bündel eines herausziehen, und den Zipfel, worinnen der Name oder das Zeichen eingenähet war, mit der Scheere abschneiden; auch durften Andere sich noch Stückchen abschneiden, wenn sie wollten. Nun zerschnitt er selbst das Uebrige in lauter kleine Stückchen, band diese mit einem Bande in ein Päckchen zusammen, legte das Päckchen unter ein Glas, welches auf dem Tische stand, und bedeckte das Glas mit der Hand. Es währte nicht lange, so nahm er das Päckchen unter dem Glase hervor, wickelte das Schnupftuch, welches ganz und unversehrt war, aus einander, und gab es dem Eigenthümer wieder, der es für das seinige erkannte, wie

auch

auch die Vergleichung mit den abgeschnittenen Zipfeln bewies. Dieß auffallende Kunststückchen hatte er so bewerkstelligt: Er bestach ein Mädchen in dem Hause, wo er mit Gewisheit erfahren hatte, daß der Herr kommen und seine Künste mit ansehen würde. Das Mädchen mußte von zwey ganz gleichen Schnupftüchern eines dem Taschenspieler zustellen, und das andere dem Herrn kurz zuvor, ehe er dahin gieng, wo gespielt wurde, in seinen Rock stecken. Als der Taschenspieler die Schnupftücher einsammelte, wendete er sich auch an diesen Herrn, und bekam dessen Schnupftuch, welches er dann bey dem Mischen unter den Uebrigen so geschickt legte, daß gerade dieß und kein anderes aus dem Bündel herausgezogen wurde. Das ganz gleiche Schnupftuch hatte er schon vorher seinem Gehülfen gegeben, der sich hinter einer Art von spanischer Wand aufhielt. Dicht an der Wand stand der Tisch, und an der Stelle, wo das Päckchen mit dem zerschnittenen Tuche unter ein Glas gelegt wurde, war eine verborgene Klappe oder Fallthür. So wie also der Taschenspieler das Päckchen hingelegt und das Glas mit der Hand bedeckt hatte (damit man nicht sehen könnte, was darunter vorgieng); grif der Gehülfe hinter der Wand unter dem Tische nach der Fallthüre, zog das da liegende Päckchen weg, und schob geschwind das eben so zusammen gewickelte ganze Schnupftuch an dessen Stelle.

II. Künste, die besondere körperliche Geschicklichkeit erfordern.

§. 7.

Gewandheit des Körpers und Behändigkeit ist das zweyte Mittel, wodurch solche Kunststückchen zu Stande gebracht werden. Diese Eigenschaften sind zwar dem Taschenspieler bey Ausübung seiner Kunst überhaupt unentbehrlich (wie z. B. auch bey den vorher angeführten Stücken); aber zu einigen Arten von Täuschungen braucht er blos körperliche Geschicklichkeit, ohne sonst etwas zu Hülfe

zu nehmen. Hierin sollen die asiatischen und amerikanischen Taschenspieler, die man dort Zauberer nennt, vor den europäischen grosse Vorzüge besitzen.

§. 8.

Unsere Taschenspieler machen die meisten Kartenkünste durch die Geschwindigkeit, mit der sie die Karten handhaben; desgleichen auch die Kunststücke mit Kugeln, welche unmerklich aus einem Becher in einen andern gebracht werden, oder mit Geld u. s. w. So ließ sich z. B. ein Taschenspieler von einem der Zuschauer eine Uhr geben, und so bald er sie in der Hand hatte, schlug er sein Schnupftuch darüber. Nun gieng er in der Versammlung umher, und zeigte die Uhr mehrern Personen. Jeder konnte nach Belieben befehlen, daß sie still stehen, wieder gehen, oder diese oder jene Stunde anzeigen sollte; es geschah allemal pünktlich. Nur dem Eigenthümer ließ er dieß Kunststück nicht sehen. Warum? — Weil dieser die Täuschung verrathen haben würde; denn es war nicht s e i n e Uhr, sondern der Taschenspieler hatte sie in dem Augenblick, da er das Schnupftuch umschlug, mit einer andern verwechselt, welche so eingerichtet war, daß ihr Gang vermittelst eines kleinen Drucks an einer Feder auf die beschriebene Art verändert und gehemmt werden konnte. Es war aber immer Geschicklichkeit genug, daß er die Verwechslung der Uhren so geschwind und unbemerkt bewerkstelligen konnte; denn auch da, als er dem Eigenthümer die seinige zurück gab, ward Niemand das geringste von der Täuschung gewahr.

III. Künste, die auf Kräften der Natur beruhen.

§. 9.

Die schönste Art der Taschenspielerey ist die, welche sich auf Kenntniß der Naturkräfte und der besondern Eigenschaften der Dinge gründet. Wer Kunststücke dieser Art für nichts anderes ausgiebt, als was sie sind, der verdient auch

nicht den unrühmlichen Namen eines Taschenspielers, sondern er ist ein wahrer Künstler, ob er gleich seine Kunst mehr zum Vergnügen und zur Belustigung, als zum Nutzen anwendet.

Hier sind einige solche Kunststücke:

§. 10.

a. Blüthe und Früchte an einem Zitronenbäumchen in sehr kurzer Zeit hervorzubringen.

Ein Künstler stellte ein Zitronbäumchen auf den Tisch, welches nichts als Blätter hatte. So bald er es aber mit Wasser begoß, fieng es in kurzer Zeit an Blüthen und Früchte zu treiben. — Um dieß zu bewirken, weicht man das Bäumchen, das schon Blumenknospen und Ansätze zu Früchten hat, vier und zwanzig Stunden lang in scharfen Brandwein ein, und sezt es dann in ein Gefäß, welches mit zwey Dritteln Gartenerde und einem Drittel ungelöschten Kalk angefüllt ist. Durch das Besprengen mit Wasser löscht sich der Kalk, und die Hitze desselben treibt nach und nach Blüthen und endlich Früchte hervor.

§. 11.

b. Wie Salat- und anderer Pflanzen-Saamen in einer halben Stunde wachsend zu machen.

Auf die im vorigen §. angezeigte Art, kann man auch Salat und andere Pflanzen in einer halben Stunde ziehen, wenn man den Samen 24 Stunden in Brandwein einweicht, ihn dann in ein solches Gemisch von Erde und ungelöschten Kalk säet, und Wasser darauf sprengt.

§. 12.

c. Eine hölzerne Kugel, die von selbst auf dem Tische herum lauft.

Eine hölzerne Kugel, die mitten auf einem gerade stehenden Tisch gelegt wird, lauft von selbst nach verschiedenen Seiten umher, so daß es scheint, sie wäre belebt. Diesen Schein der Belebung giebt man der Kugel dadurch, daß man sie an einigen Stellen in verschiedener Richtung anbohrt, in

die Löcher etwas Quecksilber schüttet, und die Löcher dann mit hölzernen Pflöckchen verschließt.

§. 13.

d. Ein Bratspies, der sich selbst am Feuer umdrehet.

Ein kleiner Vogel wird am Spieße gebraten, der sich selbst umdrehet. Der Spies ist hier eine Haselruthe, und dieß Holz hat die Eigenschaft, daß seine Fasern sich von der Hitze der Länge nach zusammen ziehen, wodurch eine wurmförmige Bewegung desselben verursacht wird. Dieß dauert aber nur so lange, als die Fasern noch nicht von der Hitze zerstört worden sind.

§. 14.

e. Zwey Figuren, deren eine das Licht auslöschet, die andere es anzündet.

Ein Künstler sezte zwey kleine Figuren auf den Tisch. Dann nahm er ein brennendes Licht, und brachte es dem offnen Munde der einen Figur nahe, worauf es augenblicklich mit Gezisch erlosch. Jezt hielt er das erloschne Licht an den Mund der andern Figur, und es entzündete sich sogleich wieder. — Die Wirkung der ersten Figur verursachte Schiespulver, welches ihr der Künstler vorher in den Mund gelegt hatte, und welches sich bey Annäherung des Lichts entzündete, und es durch die plötzliche Ausdehnung der Luft auslöschte. In dem Munde der andern Figur befand sich ein Stückchen Phosphorus, vermittelst dessen der noch warme Docht wieder angezündet wurde.

IV. Künste, die durch Maschinen geschehen.

§. 15.

a. Besondere Künste mit der Zauberlaterne.

Ausserordentlich wunderbare und täuschende Erscheinungen lassen sich mit Hülfe der sogenannten Zauberlaterne hervorbringen. Es ist bekannt, daß sie die Form einer Laterne hat, und so eingerichtet ist, daß sie kleine auf Glas gemalte Figuren im Dunkeln vergrössert an der Wand darstellt.

Die angeblichen Geisterbeschwörer bedienen sich dieser Laterne gewöhnlich zu ihren Zauberkünsten, wie man wohl vor Zeiten diese Täuschungen nannte. Einmal machte Jemand damit folgenden Spaß, den ich ihm selbst erzählen lassen will. Er sagt:

"Ich gieng eines Tages mit mehrern Personen spazieren. Es dämmerte bereits, und wir giengen ausserhalb der Stadt an einem ganz abgelegenen Orte ein grosses düsteres Gebäude vorüber." Hier wäre ein sehr gelegener Ort zur Geisterbeschwörung, "fieng ich an;" ich will einen hervorrufen, wenn sie Lust haben, ihn zu sehen. "Sogleich schlug ich mit meinem Spazierstock auf die Erde, und eine grosse Flamme stieg empor. Ein weisses Gespenst erhob sich aus der Erde, und verschwand wieder, als ich zum zweitenmale schlug. Diese unerwartete Erscheinung machte einen solchen Eindruck auf meine Gesellschaft, daß alle davon flüchteten. Allein die Sache gieng sehr natürlich zu, und verhielt sich eigentlich so: Ich hatte mir vorher eine kleine Zauberlaterne verfertigen lassen, welche ich bequem in die Rocktasche stecken konnte. Die Tasche selbst war mit Blech gefüttert, und eben so auch der Ueberschlag der Tasche. Vornen am Kleide ließ ich in das Unterfutter eine Oefnung schneiden, für das Vorderglas (Objektivglas) der Maschine, doch so, daß ich nach Belieben die Oefnung auf- oder zumachen konnte. Ferner ließ ich eine Gespenstergestalt auf Glas mahlen, und übertünchte den Kreis (die Peripherie) des Glases mit dicker Oelfarbe. Dieses Glas wurde in einen feinen blechernen Ramen eingefaßt, und in der Laterne an dem gewöhnlichen Orte eingelöthet, damit es unbeweglich war, und nicht wanken konnte. Dann untersuchte ich den Brennpunkt (Fokus) der Maschine, um zu wissen, in welcher Entfernung von einer Mauer oder Wand sich das Gemälde in Lebensgrösse zeigte. Sobald ich den Brennpunkt gefunden hatte, wurde auch die

Röhre eingelöthet, damit sich der Brennpunkt in der Tasche nicht verschieben konnte. Als dieses fertig war, wurde die Lampe in der Laterne befestigt und mit Wasser vollgegossen. Unter dem Dochte von gesponnener Baumwolle, der in geschmolzenes Wachs getaucht worden, befestigte ich ein kleines blechernes Röhrgen, das ich seitwärts mit ein wenig gestossenen Schwefel füllte, und mit Phosphorus verschmelzte. Dieses Röhrgen konnte ich mit einer Hand bequem in der Tasche hin und her bewegen, durch welche Bewegung der phosphorisirte Schwefel den Docht zündete. Rückwärts ließ ich in die Laterne ein kleines Blasbälgchen einlöthen, davon die Röhre bis auf den Docht der Lampe gieng, damit ich das Licht mit einem Zuge wieder auslöschen konnte. Alles dieß war sehr niedlich und klein und mit der größten Genauigkeit eingerichtet.

§. 16.

Nach Vollendung der Zauberlaterne machte ich den Zauberstab, wozu ich einen gewöhnlichen Spazierstock nahm, den ich aushölen und inwendig mit Blech ausfüttern ließ. Hinterwärts hatte er eine Oefnung, die mit dem Samen des Bärlopp (einer Art Moos), welcher unter dem Namen Hexenmehl bekannt ist, gefüllt wurde. Vornen war ein kleines in Weingeist getauchtes Schwämmgen befestigt, und durch die Mitte des Schwämmgens gieng ein Docht, der unten durch ein Röhrgen gezogen werden konnte. Diesen Docht brachte ich in Verbindung mit einer Schnur, die oben bey dem Knopfe wie ein Stockband heraus hieng.

§. 17.

Dieß sind die nöthigen Vorbereitungen, wenn man jene fürchterliche Erscheinung hervorbringen will. Man sucht sich dazu einen Ort aus, wo man ein dunkles

Gemäuer gegenüber hat, bringt dann unvermerkt die Hand in die Tasche, und reibt darinn das phosphorisirte Röhrgen, wovon sich die Lampe entzündet. Dann zieht man stark an der Schnur des Stocks, und der phosphorisirte Docht entzündet das in Weingeist getränkte Schwämmgen. Schlägt man nun mit dem Stock auf die Erde, so nikt das Hexenmehl in die Weingeist-Flamme, und lodert auf, so daß es scheint, als ob Feuer aus der Erde fahre. Zu gleicher Zeit erhebt man die Klappe am Unterfutter des Kleides, und kehrt die Tasche mit der verborgenen Laterne gegen die Wand, da denn das Gespenst an dem Gemäuer erscheint. Soll das Gespenst wieder verschwinden, so wendet man sich um, steckt die Hand in die Tasche, und bläset mit dem kleinen Blasebalg die Lampe in der Laterne aus. Die Weingeistflamme erstickt aus Mangel der Luft, sobald man den Stock feste auf die Erde sezt.

§. 18.

Vermittelst eben dieser Zurichtung der Zauberlaterne kann man noch andere belustigende Stückchen machen. Wenn man z. B. anstatt des Gespenstes einen Löwen auf das Glas malen läßt, und dann mit der Zauberlaterne in der Tasche an einem heitern Abend durch die Strassen der Stadt spazieren geht, so wird sich ein Löwe an den Wänden der Häuser präsentiren, den man nach Belieben stillstehen, fortgehen und verschwinden lassen kann.

§. 19.

b. Die Automaten.

Die künstlichen Maschinen, welche willkürlich, wie beseelte Wesen zu handeln scheinen, werden gewöhnlich auf eine verborgene Art von Menschen regiert. Da-

hin gehören redende Menschenköpfe und solche Figuren, wie der bekannte kleine Türke, den ich in der Folge beschreiben werde; dergleichen eine Schachmaschine, welche so geschickt spielte, daß man ihr kein Spiel abgewinnen konnte. Zuweilen werden auch die Wirkungen solcher Maschinen blos durch eine innere künstliche Einrichtung (durch Federn, Räder, wie in einer Uhr, 2c.) hervorgebracht. So verfertigte ein gewisser Künstler eine Ente, die alle Bewegungen einer lebendigen Ente vollkommen nachahmte. Auch machte er einen Flötenspieler, welcher mehrere Stücke mit ungemeiner Leichtigkeit und Anmuth blies Sogenannte Sprachmaschinen, wo eine gemachte Figur in menschlicher Gestalt, gewöhnlich mit einem Sprachrohr am Mund, auch ohne dasselbe, auf verschiedene Fragen antwortete. Deren Einrichtung ich in der Folge beschreiben werde.

Dritte Abtheilung.

Vermischte Künste.

1.

Wie man einen feurigen Geisbock kann erscheinen lassen.

Man fängt einen Ziegenbock in der Zeit, in der die Böcke geil werden, welches meistentheils um Bartholomä herum geschiehet. Je mehr der Geisbock brünstig ist, desto besser ist er zu dem Versuch zu gebrauchen: den Grad seiner Brunst kann man aus der Heftigkeit seines eckelnden Geruchs erfahren.

Man nimmt daher den geilen Ziegenbock, wenn man den Versuch machen will, und reinigt ihn mit einem saubern Schwamm mit Wasser und Brandwein.

Ist der Bock gereinigt und getrocknet; so wird er mit einem guten Bierbrandwein durchgehends naß gemacht, man bindet den Bock in einem Stall, mit dem Kopf auf, damit er sich nicht wälzen kann, und fährt des Tages etlichemal fort, seinen Körper mit gutem Brandwein zu waschen. Nach zween Tagen, in denen man jeden Tag den Bock 2 oder 3 mal mit Brandwein gewaschen hat, nimmt man die Erscheinung vor, welche Nachtszeit geschehen muß. Eine Stunde vor der Operation nimmt man zwey Maas guten französischen Weinbrandwein, und überstreicht den ganzen Ziegenbock mit einem starken Borstenpinsel, bis alle Haare ziemlich durchgeweicht sind, man läßt den Bock trocknen, und führt ihn dann dorthin, wo man ihn haben will. Soll die Erscheinung anfangen; so läßt man ihn in das Zimmer, und dupfet nur mit einer brennenden Kerze an ihn. — Der Ziegenbock

wird sogleich ganz feurig erscheinen, und über eine gute Stunde ganz brennend herum laufen. Es geschieht dem Bock nichts, und er kann auch nichts anzünden.

Dieses Phänomen ist auf die nämliche Art zu erklären, wie der Glanz der Johanneswürmchen, der Glanz des faulen Holzes, und der Phosphorn. Wer hiervon keine Kenntnisse hat — schwört, den Teufel gesehen zu haben.

2.

Mittelst eines rothen Spiritus in einer Glasröhre, eine verliebte Person in der Gesellschaft anzeigen.

Man schneidet einigen Fernambuk in sehr kleine Stückchen, gießt ein Bierglas guten weissen Weinessig darauf, thut so viel gewöhnlichen Alaun, als eine kleine Haselnuß beträgt, hinein, und läßt das ganze Gemengsel eine halbe Stunde lang in einem neuen irdenen Topf bey gelindem Feuer kochen, rührt es aber dabey sorgfältig um, daß der Topf nicht überlaufe.

Wenn man es vom Feuer genommen hat, läßt man es gehörig erkalten, seihet es alsdann durch einen leinenen Lappen, und gießt es in ein kleines Gefäß von weissem Glas.

Alle diese Vorbereitungen müssen vor dem Versuch gemacht werden, weil derselbe nur glücklich ausfallen kann, wenn er aufs schnellste ausgeführet wird. Man bedarf nur eine etwa 15 bis 18 Zoll lange Röhre, die nicht dicker als ein Wachslicht, und an dem einen Ende verschlossen ist.

Will man den Versuch vor einer Gesellschaft machen, so muß man die Röhre in der Tasche und das Gefäß mit dem Spiritus in der Hand haben, und dieselbe etwan in folgenden Worten anreden: Meine Herren und Damen, sehen Sie

hier eine kleine Bouteille, welche fliessendes Blut enthält, ich hoffe vermittelst derselben zu erfahren, welches die verliebteste Person in der Gesellschaft sey.

Sehen Sie, ich giesse etwas von dieser Flüssigkeit in gegenwärtige Röhre. Da Sie aber wähnen könnten, daß dieselbe, wie der Spiritus in den reaumürschen Thermometern, vermittelst der Wärme steige, die ihn ausdehnt, und daß folglich ein Druck mit der Hand hinreiche, diese Wirkung hervorzubringen, so bemerken Sie, daß solche oben offen seyn muß, damit ich den Spiritus hineingiessen kann, da jene Wirkung nur im luftleren Raum statt findet. Bringen sie diese zum vierten Theil mit Spiritus angefüllte Röhre an ein Wachslicht, selbst ans Feuer, Sie werden finden, daß der Spiritus nicht im mindesten steige; durch eine besondere sympathetische Art werden Sie ihn aber kochen sehen, so bald eine verliebte Person die Röhre in die Hand nimmt.

Man sucht darauf in die flache Hand, in der man die Röhre hält, als wenn man sie verschliessen wollte, ein wenig Pottasche, die man in der Tasche hat, zu bekommen, und läßt sie in dem Augenblick, wo die Person, die man für verliebt angeben will, die Röhre anfaßt, in dieselbe hinein fallen. Sogleich wird die Flüssigkeit zu kochen anfangen, und zur Verwunderung der Zuschauer hoch in die Höhe steigen.

3.

Einen weissen Hund zu tigrisiren oder ihm braune Flecken zu machen, die dauerhaft sind, so lang die Haare stehen.

Man löset Silber in Scheidewasser auf, bestreicht damit dem Hund die Plätze, die man braun haben will. Soll er

Tupfen oder kleine Flecken bekommen, so tunket man einen Bouteillenpfropf in diese Auflösung, und solchen auf den Hund, wo man den Flecken hin haben will. Man kann ihn auf diese Art nach Gefallen regelmässig von beiden Seiten getupft oder fleckweise machen. Den Hund lasse man so lange im Zimmer, bis alles an ihm trocken geworden: da es auf der Haut beist, würde er, wenn er freygelassen würde, in das Wasser gehen, um sich zu helfen, und die Flecken würden schwächer an Farbe und flammigt werden.

Sollen die Flecken mehr ins Gelbe fallen, so löse man noch Kupferdrath in obiger Solution auf, und verfahre mit dem Hund eben so.

4.

Die neue Schmetterlingsammlung, oder die Kunst, die Flügel der Papillions auf Papier mit allen ihren Staubfarben abzuziehen.

Man nimmt die Flügel derjenigen Papillions, deren Farbenstaub man auf das Papier haben will, ordnet sie auf dem Papier wie sie liegen sollen, und läßt so viel Platz, daß in der Mitte der Körper darein gemalt werden kann: man nimmt die Flügel wieder hinweg und bestreicht den Fleck, worauf sie gelegen, mit Eyweiß, legt sie wieder darauf, auf diese ein Blatt Papier, und fährt mit einem warmen Bügeleisen darüber, nimmt das Papier wieder hinweg und ziehet den Flügel ab, so werden die Staubfarben, wie sie auf den Flügeln gewesen sind, auf dem Papier, in einem noch dazu etwas matten Glanz, feste seyn. Malt man den Körper des Vogels mit seinen natürlichen Farben dazwischen, so hat man ihn in seiner eigenen natürlichen Schönheit, der, was die Flügel anbetrift, jeden mit Farben gemalten Vogel dieser Art übertrift.

Leichtflüssiges Metall, das in kochendem Wasser schmelzet.

Man schmelze bey mässigem Feuer

1 Loth Wismuth,
½ Loth Zinn, und
½ Loth Bley

zusammen, und giesse dieses Metallgemenge in einen Inguß aus.

Wird dieses gemischte Metall in eine Pfanne, worinnen Wasser über dem Feuer siedet, geworfen, so wird dasselbe bald in so flüssiger Gestalt als laufendes Queksilber wahrgenommen werden.

Man taucht das hartgewordene Metallgemenge, an einen Faden gebunden, in siedendes Wasser, ohne daß es die Seiten nach dem Boden der Pfanne berührt, und es wird tropfenweise abfliessen.

Bemerkung.

Diese Erscheinung ist um desto sonderbarer, da die zu diesem Metallgemenge angewandten einzelnen Metalle einen ungleich stärkern Grad zum Schmelzen erfodern. Es schmelzt nämlich schon bey dem Grade der Siedhitze des Wassers, selbst bey der Berührung desselben, wobey die Berührung der heissern Seiten der Pfanne und des Bodens derselben, vermieden wird.

Auch die Verbindung von Bley und Zinn fließt leichter, als ein jedes dieser Metalle für sich besonders; und eine Vermischung von gleichen Theilen derselben, der bisweilen der vierte Theil Wismuth zugesezt wird, macht das Schnell- oder Zinnloth der Künstler aus.

So dienen auch gleiche Theile Zinn, Bley und Wismuth nebst etwas Queksilber zum Einsprizen der Blutgefäße.

6.

Wie man alle Farben an den Blumen verwandeln kann.

Man verfertige sich ein wohlgemengtes Pulver von
etwas Ambra,
2 Loth Salmiak,
1 Loth Weinsteinsalz,
1 Loth Pottasche,
1 Quentchen Lavendelöl,
1 Loth ungelöschten Kalk, und
2 Loth pulverisirten wilden Kastanien.
dieses wird in ein weisses Glas von ziemlicher Mündung geschüttet, die man wider das Verriechen mit Kork und geölter Blase wohl verwahren muß. In diesem Glase verwandeln sich die Farben aller hinein gehängten Blumen in einem Augenblick: eine weisse Blume wird gelb, eine rothe schwarz, eine violette grün, eine rosenrothe hellgrün ꝛc.

7.

Der sogenannte philosophische Schwamm.

In ein gewöhnliches Weinglas, so etwas groß und unten spitzig ist, gießt man
1 Unze guten Salpetergeist, und
1 Unze Gayaköl darauf.
Diese Mischung macht ein auffallendes Aufbrausen, nebst Dämpfen, aus deren Mitte in der Zeit von 3 Minuten, die Zuschauer einen schwammartigen Körper in die Höhe steigen sehen, welcher völlig wie ein gemeiner Schwamm gestaltet ist. Dieser Schwammstoff entsteht aus den fetten

und öligen Theilen des Gayakholzes, und bekleidet sich mit einer sehr dünnen Lage von demjenigen Stoffe, woraus das Gayaköl zusammen gesezt ist.

In der Apotheke ist das *Gayakharz* bekannt, so aus dem Einschnitte in einen Baum der spanischen Provinzen in Amerika gesammelt wird, im Bruche glänzend und blaugrün, aber von aussen braun und ohne Geruch ist, im Feuer aber, wie das Holz, lieblich riecht. Es ist in der Medicin ein berühmtes Modemittel gegen die Gicht, den zähen Schleim der Säfte, und gegen die Liebesseuche.

8.

Eine ganze Gegend en Miniature in einer Phiole vorzustellen.

Dieses niedliche chemische Experiment schreibt sich aus ältern Zeiten her. Der berühmte Schott soll sein Erfinder gewesen seyn.

Scheidewasser, so von Alaun, Salpeter und Vitriol bereitet ist.

In diesem Wasser löse man
Silber,
Queckfilber,
Gold und
Kupfer,
auf. Nach diesem löse man noch besonders
Salpeter in
Scheidewasser
auf. Und zulezt schütte man diese Auflösungen in eine Phiole zusammen, mische sie wohl untereinander, und lasse dann diese Mischung an der Sonne digeriren, bis

sie zu wachsen beginnt. Bemerkt man nun den Wuchs und die Blüthe, so gießt man, indem sich das Wasser verringert hat, frisches und helles Wasser daran. So bleibt es stehen. Es werden Berge, Hügel, Thäler, Felsen, Pflanzen, Blumen, Flüsse und dergleichen emporwachsen, die eine vollkommene Gegend darstellen.

9.

Dianens Zauberbaum.

Man nehme

pulverisirtes Spießglanz,
gemeines Scheidewasser und
Schwefel in gleichen Theilen.

Mische dieses wohl durcheinander, und thue es in eine Phiole. Mit der Zeit wird ein Bäumchen mit goldnen glänzenden Zweigen hervorgehen, an dem purpurfärbige Tröpfchen hangen, die eine Abbildung von Granatäpfeln sind.

Kleine Zauberkünste.

Als Gesellschaftsbelustigungen anwendbar.

1.

Das feurige Orakel.

Es wird Wenigen unbekannt seyn, daß mit Phosphorus gezeichnete Namen und Figuren im Finstern leuchtend erscheinen. Wer aber Versuche dieser Art gemacht hat, der wird auch wissen, daß eben diese Züge in der Kälte für sich wenig leuchten, sondern gerieben werden müssen, um deutlich sichtbar zu werden. In der Wärme leuchten sie zwar, aber mit keiner beständigen Deutlichkeit. So bald die sie umschwebende phosphorische Atmosphäre durch Bewegung der Luft zerstreut und in Unordnung gebracht wird; so bald werden auch sie entweder verschwinden, oder wenigstens verworren erscheinen, bis die Atmosphäre sich wieder gesammelt hat, und ruhig geworden ist, und eine öftere Reibung ist auch hier nothwendig.

Um allen diesen Unbequemlichkeiten abzuhelfen, zeichne man die Buchstaben auf Papier, und lege dieses zwischen zwey Platten von dünnem weissen Glase, die man oben und unten mit starkem Faden fest zusammen bindet. Auf diese Art ist die Deutlichkeit der phosphorischen Züge bis auf den Punkt vollkommen und beständig. Keine Veränderung in denselben. Keine Verdünnung, Auseinandertreibung oder Zerstreuung. Sie sind zum Entzücken schön. Und man hat hier zugleich

den Vortheil, der zu unserm Orakel nöthig ist, nämlich, die phosphorische Schrift allenthalben hintragen zu können. Will sie verlöschen — welches oft nach einer halben Stunde erst geschieht — ja! scheint sie schon ganz verloschen; so stelle man die Tafeln gegen einen warmen Ofen, und man wird mit Vergnügen die Buchstaben von neuem entstehen sehen. Jedes Stäubchen Phosphorus wird zum funkelnden Sternchen, und die ganze Schrift scheint gleichsam zu leben.

Dieses vorausgesezt, bereite man sich nun, auf die angezeigte Art, vier doppelte Glastäfelein, jedes 2 Zoll breit und 5 Zoll lang; schreibe auf vier eben so grosse Papiere mit Phosphor, auf das erste IA auf das zweyte NEIN, auf das dritte ZWEIFELHAFT, und auf das vierte OHNE ZWEIFEL. Bringe jedes zwischen zwey von den Glastäfelein, und binde sie oben und unten feste zu. Man verwahre jedes in einer andern Tasche, um nach Gefallen, diese oder jene Antwort zum Vorschein zu bringen. So ausgerüstet, kann man einer Person auf eine von ihr geschehene Frage, nach Belieben eine Antwort ertheilen. Dieses muß aber entweder in einem finstern Zimmer, in welchem kein Licht befindlich, oder ausser dem Zimmer an einem finstern Ort geschehen, dahin man die Person führt, und das Glas mit der Antwort derselben zum Lesen vorhält. Sollte sie bemerken, daß es zusammengebundene Glastafeln wären, so führe man sie in das Zimmer zum Licht, so wird sie finden, daß nichts auf dem Papier, so sich zwischen den Glastafeln befindet, geschrieben ist; weil man in der Helle nichts davon gewahr wird.

Man muß die Person ersuchen, daß sie ihre Frage so einrichte, daß man mit Ja oder Nein darauf

antworten könne. Ist die Person und ihre Frage bekannt, so kann man nach Gefallen eine Antwort wählen, die sie verwirrt macht, oder der Gesellschaft zur Belustigung dient.

2.

Magischer Luftspiegel oder die Antwort im Spiegel.

Man nimmt vier Spiegel, jeden 2½ Zoll lang und zwey Zoll breit. Man schreibt auf solche mit dicken weissen sogenannten Bleiweisstiften von spanischer Kreide die vier Worte: Ja, Nein, Zweifelhaft, Ohne Zweifel, auf jeden Spiegel nur eines von diesen Worten; löscht das Geschriebene mit frischem Wasser wieder aus, so daß nichts darauf zu sehen ist; hinterlegt diese Spiegel mit Papier, fasset sie auch damit ein, und verwahret sie dann in einem Futteral zum Gebrauch. Haucht man auf einen dieser Spiegel, so kommt das darauf Geschriebene wieder zum Vorschein, daß man es lesen kann, und verschwindet wieder, so wie der Hauch auf dem Spiegel vergehet. Hat nun eine Person eine Frage gethan, so zieht man sein Futteral hervor, nimmt einen Spiegel heraus, läßt die Person darauf hauchen, so wird sie die Antwort auf ihre Frage finden. Hat man seine Spiegel in der Ordnung in dem Futteral stecken, wie oben die Antworten angegeben sind, und man hat sich diese Ordnung gemerkt, so kann man auch durch Uebereichung eines eigen gewählten Spiegels einer Person nach eigenem Gefallen eine Antwort in die Hände geben, und so manche zeitverkürzende Unterhaltung veranstalten.

3.

Wahrsagerkunst meiner Kammerjungfer,

oder

Julianens Dreyfuß.

Man nehme Salmiak, stosse ihn zu Pulver, und lasse in einem Gläschen Wasser so viel davon schmelzen, als es annehmen will. Schreibe verschiedene Fragen mit schwarzer Dinte auf Zettelchen, und darunter mit diesem Salmiakwasser die Antworten, wozu man eine neue Feder nimmt. Von leztern wird nun nichts zu sehen seyn.

Will man sich aber eine Lust mit den Zettelchen machen, so giebt man sie einer Person hin, um sich eine Frage auszuwählen; hat sie dieses gethan, so nimmt man ein recht heisses Bügel= oder Platteisen und fährt damit über die erwählte Frage hin, die man auf ein weiches Tuch legen kann, so wird die Antwort durch die Hitze erweckt werden, und vollkommen leserlich zum Vorschein kommen.

Statt des Salmiaks kann man auch Alaun in Wasser auflösen, und damit die unsichtbaren Antworten schreiben.

Neue Kartenkünste.

I.

Die arithmetische Kartenkunst, oder die durchs Zählen errathene Karte.

§. 1.

Diese Kartenkunst scheint einer schon bekannten ähnlich zu seyn, sie unterscheidet sich aber ganz von derselben, und hat nichts als das Aehnliche mit derselben gemein.

Man gebe einer Person ein vollständiges Kartenspiel von 52 Blättern; sage ihr: sie solle sich ein Blatt ausziehen, oder sich selbst, nach ihrer Willkür, wählen — mit der Bemerkung, daß sie die Bilder in diesem Spiele als Zehner betrachte, jedes Aß Eins gelte, auf die Farben aber dabey nicht gesehen werde. Nachdem sie die Karte gezogen oder gewählet, soll sie stillschweigend dieselbe nach der Anzahl der Augen, die darauf stehen, benennen; sie umgekehrt, das heißt: die mit den aufgedruckten Bildern oder Augen bezeichnete Seite auf den Tisch auflegen, und vom ganzen in Händen habenden Haufen so viel Blätter auf dieses Blatt aufzählen und wirklich auflegen, bis die Anzahl dieser Blätter, ohne dabey auf die Augen derselben Rück-

sicht zu nehmen, und die Anzahl der Augen des zuerst auf den Tisch gelegten Kartenblats zusammen genommen die Summe von 15 geben. Ein Beyspiel mag dieses klärer machen.

Gesezt, die gezogene Karte sey eine Neunne; so sage sie in Gedanken, neune, indem sie die Karte verkehrt auf den Tisch legt: hierauf nehme sie ein Blatt vom ganzen Spiele, lege solches ebenfalls verkehrt, auf das schon liegende, und sage doch immer nur denkend zehne. Auf dieses Blatt lege sie gleichermassen vom ganzen Spiele eines auf, und nenne es eilfe; dann wieder eins vom ganzen Spiele zwölfe, und so fort dreyzehn — vierzehn — funfzehn. Liegt auf diese Art das Blatt, dem nach der angewiesenen Regel die Zahl funfzehn zukommt; so ist sie mit diesem Haufen fertig.

Nun ziehe oder wähle sie sich aus dem noch in Händen habenden Rest des ganzen Spiels ein neues Blatt. Dieses nenne sie ebenfalls, wie das anfangs gewählte, nach der Anzahl der auf ihm befindlichen Augen stillschweigend in ihren Gedanken, lege solches neben dem bereits fertigen Haufen ebenfalls umgekehrt nieder, und zähle nun, nach der vorher erläuterten und wie ich hoffe, deutlich genug vorgetragenen Regel, von dem noch in der Hand habenden Rest des Spiels gleichermassen so viel Blätter auf das eben gelegte, gewählte oder gezogene Blatt auf, bis wieder die Zahl 15 erreicht wird. Mit dieser ist alsdann auch dieser Haufen vollendet.

Wäre z. B. das, als das erste gewählte Blatt dieses zweyten Haufens, König gewesen, so hätte sie denselben zehen genannt, und folglich noch fünf Blätter darauf gelegt.

Jezt wäre sie mit zweyen Haufen fertig. Nun fehlt noch der dritte, der ganz nach derselben Regel wie die vorhergehenden beiden, durch bis auf 15 fortgesez- tes Aufzählen verfertiget wird; nachdem sie sich vor- hero aus dem noch vorhandenen Rest des Spiels wie- der ein Anfangsblatt gewählt oder gezogen, und solches neben die beiden schon liegenden Haufen umgekehrt niedergelegt hatte.

Wäre dieses Anfangsblatt des dritten Haufens ein Aß gewesen; so hätte sie noch 14 Blätter aus dem in der Hand habenden Rest aufzählen müssen.

Die Person, der diese Regel zur Verfertigung der Haufen gegeben wird, heisse B; diejenige, welche ihr die Regel gab, und die eigentlich der Künstler im Spiele ist, mag A heissen.

Indessen B die Haufen sehr geheimnißvoll auf- zählet, entfernt sich A, um bald auch ihre geheimniß- volle Rolle zu spielen.

§. 2.

Nun ist B fertig; A wird gerufen, und bittet sich von B den noch übrigen Rest des Spiels aus, der nach den verfertigten Haufen in ihrer Hand zurück blieb.

A betrachtet diesen Rest sehr nachdenkend, mit einem algebraischen Gesichte, breitet allenfalls die Blätter auf dem Tische aus, um wo möglich, aus ihren Figuren in Tref, Pik rc. das Gesuchte zu entdecken, indessen sie doch nichts weiter thut, als daß sie die übrig gebliebenen Blätter zählt, und 4 davon abzieht. Durch dieses Verfahren findet sich die Summe der Au- gen, die auf den in den drey Haufen gewählten, un- ten liegenden Blättern befindlich sind. Besteht z. B.

der Rest noch aus 12 Blättern; so beträgt die gedachte Summe 12 weniger 4 oder 8.

Diese Summe drückt sie in ihr Gedächtniß ein, stellt sich aber verdrüßlich, als ob ein Fehler vorgegangen wäre. Sie bittet B, indem sie ihr die Karten zurück giebt, einen der von ihr verfertigten Haufen, mit diesen zusammen zu mischen, aber ja nicht zu vergessen, welche Karten sie als Anfangskarten der drey Haufen gewählt oder gezogen habe: ein Streich dieser Art sey ihr noch nie begegnet, noch nie sey ihre Kunst auf die Sandbank gerannt; dieß wäre das erstemal, und sie müsse dahinter zu kommen suchen, wo eigentlich der Fehler versteckt liege.

§. 3.

B hat die Karten gemischt. A nimmt sie zurück. Algebra verbreitet sich wieder über ihr Gesicht. Was thut A? sie zählt wie vorher die Blätter, zieht aber diesesmal 20 ab, und findet — das Anfangsblatt des von B eben eingemischten Haufens. Dieß behält sie in Gedanken, indessen sich ihr Gesicht aufzuheitern scheint, und sie, drohend, etwa einer Unschuldigen dann im Spiele die Schuld beymißt, warum sie nicht gleich das erstemal ihren wichtigen Kalkul zu Stande gebracht.

Nun versichert sie, sey die Sache berichtiget, und jezt soll es ihr gewiß nicht fehlen, die im Sinn habende Aufgabe aufzulösen: B möchte nur noch einen von den annoch liegenden Haufen, mit den Karten, die er ihr wieder zurück gäbe, und die, wie meine Leser sich erinnern, aus dem anfangs nach Verfertigung der drey Haufen gebliebenen Rest, und dem einen bereits eingemischten Haufen bestehen, zusammen mischen.

Indessen B mischt, giebt A von der seinem Gedächtnisse eingedrückten Summe der Augen, welche auf den Anfangskarten aller drey Haufen befindlich sind, die Anzahl der Augen des kurz vorher eingemischten Haufens, die ihm eben bekannt geworden ist, ab.

Und nunmehro ist A zweyerley bekannt geworden:

1) Das Anfangsblatt des kurz vorher eingemischten Haufens.

2) Die Summe der Augen auf den Anfangsblättern der noch zurücksitzenden Haufen.

Die erste Hauptsumme mag A nun immer ververgessen. Die lezten beyden Zahlen aber müssen fest gehalten werden.

§. 4.

Ist die Hauptsumme 8 gewesen, und A hat, nach der ihr bekannt gemachten Regel, nachdem sie 20 von dem ihr zurückgegebenen Blättern abgezogen, zum Rest 3 erhalten; so erfährt sie dadurch, daß das Anfangsblatt des eingemischten Haufens eine 3 gewesen sey, und daß die Summe der Augen auf den Anfangsblättern der noch zurücksitzenden Haufen, 8 weniger 3, oder 5 ausmachen. Beyde Zahlen, die 3 und 5 vergesse sie also ja nicht.

§. 5.

Indessen sie mit diesem leichten Kalkul fertig geworden ist, sind nun von B die Karten gemischt. A nimmt sie zurück, zählt abermals mit einem Anstande von Wichtigkeit die Blätter, und ziehet 36 davon ab. Die Zahl, welche sie auf diese Art findet, bestimmt ihr das Anfangsblatt des zweyten eingemischten Haufens.

Zieht sie diese von der ihr bekannten Summe der Augen, welche auf den Anfangsblättern der bis dahin noch zurück gewesenen beyden Haufen befindlich waren, ab; so giebt ihr die Differenz das Anfangsblatt des noch liegenden dritten Haufens.

§. 6.

Gesezt, die Zahl, welche sie nach Abzug der Zahl 36 von der ganzen Anzahl der ihr eben zurückgegebenen Blätter gefunden, ist 2; so bestimmt diese 2 an und für sich, daß das Anfangsblatt des zweiten Haufens eine 2, und abgezogen von 5, als der Summe der Augen auf den Anfangsblättern der bisher noch unbekannt gewesenen Haufen, daß das noch liegende Anfangsblatt eine 3 seyn müsse.

§. 7.

Nun könnte sie zwar die ihr bekannt gewordenen Blätter sogleich nennen. Allein sie läßt, gleichsam als ob sie dieses nur aus Vergleichung der Karten im ganzen Spiele zu erfahren im Stande sey, zum Schluß auch den dritten Haufen mit einmischen. Nun breitet sie die Karten aus, und stellt sich bemüht, das mit vieler Anstrengung zu entdecken, was sie mit einem Griff nur aus der Registratur ihres Gedächtnisses hervorlangen darf.

II.

Veränderung der vorhergehenden Kartenkunst.

§. 1.

Diese hat im Ganzen viel Aehnliches mit der vorher beschriebenen, überrascht aber mehr als jene, weil man hiebey ganz unthätig zu seyn scheint, und so zu sagen die Summe aus den Wolken greift. Freylich, wer mit der Art bekannt ist, wie jene Summe entdeckt wird, der kann auch hier, ohne ein Euler zu seyn, leicht auf die Vermuthung kommen, daß es mit diesem Kunststücke gleiche Bewandniß habe, von dem ich mich mit eben dem Rechte einen Erfinder nenne, mit welchem viele Andere eben so bekannten Sachen als diese nur eine veränderte, äusserliche Verzierung gegeben haben. So viel kann ich wenigstens versichern, daß ich das Kunststückchen, nach dieser Methode beschrieben, noch in keiner Magie, keinem Zauberbuche, oder sonst einer Tausend und eine Kunst gefunden habe. Sollte es aber dennoch in irgend einem dieser Schätze verborgen liegen, aus dem es meiner Wißbegierde bis hieher noch nicht zu schöpfen vergönnt war, nun! so bin ich wahrhaftig so eitel nicht, nicht gern und willig den ruhmvollen Titel eines Erfinders wieder nieder zu legen.

Zur Sache! Die Personen mögen wieder A und B heissen, und die ihnen in der vorhergehenden Belustigung angewiesenen Rollen beybehalten, in welcher A die Hauptperson oder den Künstler, B indessen die amüsirte Person vorstellte.

B trete auf, und vernehme, was sie zu thun hat.

Es wird ihr ein vollständiges Kartenspiel, wie bekannt aus 52 Blättern bestehend, gegeben. Dieses soll sie fürs erste mischen, und dann, wie es der Zufall giebt, 3 Haufen davon machen. Wie viele oder wenige Blätter in jedem Haufen sind, das ist einerley, aber wirklich hier das eigentlich Ueberraschende.

§. 2.

Sind die Haufen gelegt? — ja!

So trete A auf, nehme den kleinsten davon weg, und stecke ihn in die Tasche.

§. 3.

Nun wird B ein kleines Geschäft zu übernehmen sich nicht verdriessen lassen. Sie zähle nämlich die Blätter (nicht Augen) desjenigen von den liegenden Haufen, den sie den ersten nennen will, stillschweigend bis auf das lezte, unten, unmittelbar auf dem Tische liegende Blatt. Dieses wird als Blatt nicht mitgezählt. Statt dessen aber addire sie zu der Anzahl der Blätter, die, bis auf dieses, den Haufen ausmachen, die Anzahl der Augen, die auf diesem untern Blatte stehen.

§. 4.

Gesezt, das untenliegende Blatt dieses Haufens wäre 9, und die ganze Anzahl der Blätter, welche zusammen genommen denselben ausmachen, 24 gewesen; so würde sie nur 23 Blätter gezählt, und zu dieser Zahl 23 die Anzahl der Augen auf dem untern Blatte, nämlich 9 hinzu addirt haben, wodurch sie die Zahl 32 erhält.

§. 5.

Diese gefundene Zahl macht sie der A bekannt, und wendet hierauf eben diese Art zu zählen auch auf den zweiten Haufen an, der, wenn das untere Blatt ein Bild, und die ganze Anzahl der Blätter 16 ist, 16 weniger 1 oder 15 — zu dieser Zahl das Bild, welches in diesem Spiel ebenfalls 10 gilt, hinzu addirt — in der Summe 25 giebt. Welche Summe sie dem A gleichermassen bekannt macht.

§. 6.

War der A indessen unthätig? ja! scheinbar — wirklich aber hatte A indessen schon den Schlüssel verfertiget, mit dem sie das Schloß öfnen wird.

Denn A gieng ganz unbefangen umher, sprach mit mehrern in der Gesellschaft, rühmte dieses neue Kunststück als ihre wichtige Erfindung — als eine Erfindung, der es schwer sey, auf den Grund zu kommen; ermangelt auch nicht, eine Prise Taback zu nehmen, die ganz unverdächtig ihre Hand in die Tasche leitete, und ihr Gelegenheit gab, die Blätter des eingesteckten Haufens zu zählen, weßwegen, und auch noch aus einem andern Grunde, eben der kleinste Haufen gewählt wurde.

Hoffentlich wird A diese Anzahl nicht vergessen — sonst? — wehe über die neue Erfindung!

§. 7.

B hat, wie meine Leser bereits wissen, der A die auf die beschriebene Weise gefundene Summe eines jeden Haufens bekannt gemacht. A addire beyde Summen, und merke sich nur folgende 3 Regeln.

Erste Regel.

Fällt die Summe der beiden ihr bekannt gemachten Zahlen in die funfziger, so nehme sie die Einer dieser Zahl,

und addire sie zur Anzahl der Blätter des in die Tasche gesteckten Haufens.

> Hat B der A, die 10 Blätter in der Tasche haben mag, 23 und 34 bekannt gemacht; so erhält A zur Summe 57. Von dieser nimmt sie nun blos die einer (7) und zählt sie zu der Anzahl der Blätter (10); so erhält sie 17, und zugleich die Summe der Augen von denjenigen Blättern, welche in den auf dem Tische liegenden beyden Haufen die untersten sind.

Hierbey muß ich noch dieses erinnern, daß wenn die auf vorbeschriebene Art gefundene Summe eben 50 betragt, die Summe der auf den untern Blättern versteckten Augen sogleich durch die Anzahl der in die Tasche gesteckten Blätter ohne weitere Addition bestimmt wird; weil hier in der Stelle der Einer nichts ist, folglich auch zu der Anzahl der in die Tasche gesteckten Blätter nichts addirt werden kann.

Zweyte Regel.

Fällt die Summe der von B bekannt gemachten Zahlen über 59, also in die Sechziger; so verwandle A die 6 in den Sechzigern in 1, und addire die auf diese Art erhaltene ganze Zahl zu der Anzahl der in der Tasche befindlichen Blätter.

> Gesezt, die Summe der von B bekannt gemachten Zahlen ist 64; so verändert A die 6 in 1, dieß giebt 14. Welche Zahl zu der Anzahl der in der Tasche befindlichen Blätter, (die 4 seyn mag) hinzu addirt, 18, und also zu erkennen giebt, daß die Summen der Augen der unter den Haufen liegenden Blätter eben so viel betrage.

Dritte Regel.

Ist die Summe der von B bekannt gemachten Zahlen unter 50, das ist, fällt sie in die Vierziger; so bekümmere sich A, wie im ersten Falle, um die Zehner gar nicht. Sie nehme aber

1) die einer und ziehe solche von der Zahl 10 ab.

Die durch diese Subtraktion gefundene Differenz

2) ziehe sie ferner von der Anzahl der Blätter des in die Tasche gesteckten Haufens ab, so wird sie auf diese Art die Summe der Augen der unter den Haufen liegenden Blätter gefunden haben.

Beträgt die Summe der von B bekannt gemachten Zahlen 46, und die Anzahl der in die Tasche gesteckten Blätter 16; so ist die Summe der Augen auf den in den Haufen unten liegenden Blätter

a) 10 weniger 6, als den Einern in der Summe 46, das ist 4.

b) 16 — die Anzahl der Blätter in der Tasche — weniger 4 — das ist — 12.

III.

Eine verbesserte Kartenkunst, mehrere gezogene Blätter zu errathen.

Man theile ein Kartenspiel in eine beliebige Anzahl Haufen, lege sie nebeneinander, und bemerke sich in demjenigen Haufen, der der lezte seyn soll, ein Blatt, — das zweite, dritte, vierte, oder welches man will. Es sey z. B. das dritte Blatt von oben, und dieses der Coeur-König. Einer Person mit der man einverstanden ist, sage man heimlich und unbemerkt, sie solle, wenn man es von ihr verlangen werde, aus diesem lezten Haufen das dritte Blatt von oben (als das bemerkte) nehmen. Und nun schreitet man folgendermassen zur Belustigung selbst, wobey wir annehmen wollen, daß das Spiel in vier Haufen getheilt sey.

Man sage nämlich einer Person in der Gesellschaft, daß, wenn sie Belieben trüge, aus dem ersten Haufen ein Blatt zu nehmen, und solches unbesehen und verdeckt auf den Tisch zu legen, solches der Coeur König seyn werde. (Man nennt ihr nämlich die im lezten Haufen bemerkte Karte.)

Hat sie dieses gethan, so bittet man sie, den Coeur König ja nicht zu vergessen. Man nimmt das Blatt in die Hand, besieht es, und versichert, daß sie ganz der Vorhersagung gemäß gezogen habe.

Nun besiehlt man einer zweyten Person, ebenfalls auf Gerathewol ein Blatt aus dem zweiten Haufen unbesehen herauszunehmen, und solches, wie vorhero geschehen, verdeckt niederzulegen, wobey man ihr dasje-

dasjenige Blatt, welches die erste Person zog, und in der Hand ist, als dasjenige nennt, welches sie ziehen wird.

Nun nimmt man auch dieses auf, besieht es, wie das vorherige, mit abermaliger Versicherung, daß es das rechte sey, und läßt alsdann eine dritte Person auf gleiche Art und unter gleichen Bedingungen ein Blatt aus dem dritten Haufen nehmen, indem man ihr das von der zweyten Person gezogene und in der Hand habende Blatt, als dasjenige nennt, welches der Zufall ihr in die Hände spielen wird.

Auch dieses besieht man mit einer Aeuserung von Freude über die glückliche Zusammenkunft der Erfüllung mit der Vorhersagung, und nun trägt man der einverstandnen Person das Geschäft auf, aus dem vierten Haufen, wie alle die vorhergehenden, blindlings ein Blatt zu ziehen, wobey man ihr das von der dritten Person gezogene, als dasjenige nennt, welches von ihr gezogen werden wird.

Diese nimmt alsdann das ihr anfangs heimlich angezeigte Blatt aus dem lezten Haufen, und legt es, wie immer geschehen, verdeckt auf den Tisch nieder.

Alle die vorhergezogenen Blätter hält man, nach der Ordnung, in welcher sie gezogen wurden, neben einander in der Hand. Das erste zur linken, das zweyte in der Mitte, das dritte zur rechten. Das zulezt gezogene vierte Blatt wird nun, nachdem es aufgehoben und zu den übrigen gethan ist, das vierte in der Ordnung, und also das folgende nach dem dritten. Welche Lage ihm recht auffallend angewiesen werden muß.

Früge man nun die erste Person, wie das Blatt geheissen, welches man ihr als dasjenige genannt hat, welches sie ziehen würde, und sie nennt es, und man wollte jezt das vierte Blatt ergreiffen, als welches eben dasjenige ist, welches man ihr vorher gesagt hat; so würde der Betrug

sogleich entdeckt werden. Man muß also, diesem auszuweichen, gleichsam in einem Taumel von Freude über die glückliche Uebereinkunft der Vorhersagung mit der Wirklichkeit sich im Kreise herumdrehen, und bey dieser Gelegenheit das vierte Blatt vor das erste stecken, da man denn die Karten in eben der Folge niederlegen kann, als sie gezogen und vorher gesagt wurden.

Man kann aber diese Belustigung auch ohne Einverständniß ausführen, wenn man eine beliebige Anzahl von Blättern aus dem ganzen Spiele auswirft, und eben so viel gleichnahmige Blätter, z. B. lauter Coeur Könige, oder Coeur Damen, oder Coeur Buben ꝛc. unter das Spiel legt, die alle zusammen, bey Verfertigung der Haufen in den vierten, oder überhaupt, wenn man mehrere Haufen machen wollte, in den lezten gebracht werden müssen.

Man vergesse aber nicht, daß unter den ausgeworfenen Karten diejenige mit seyn müsse, die mit den gleichnamigen Karten des lezten Haufen gleichnamig ist. Bestände dieser aus Coeur Damen, so muß die Coeur Dame mit ausgeworfen werden.

IV.

Eine Karte in ein Stück Geld zu verwandeln.

§. 1.

Man lasse eine Art von Schaumünze aus dünnem Silberbleche, oder, wer sie wohlfeiler haben will, aus einem unedlen Metallbleche in Duplo verfertigen. Die eine muß der andern vollkommen gleich und ähnlich seyn. Hätte die eine irgendwo einen kenntlichen zufälligen Fleck oder Riß bekommen; so muß der andern eben ein solcher Fleck oder Riß durch Kunst an eben den Ort und in eben der Lage gegeben werden.

Hat man diese Münze; so spalte man eine Karte, die man wählen kann wie man will, nach ihrer ganzen Fläche. Man nehme sie aber aus einem Spiele, das aus etwas steifen und dicken Blättern besteht. Zwischen die beiden gespaltenen Flächen lege man alsdann eine Münze, und klebe die Flächen mit weissem Wachs dergestalt wieder aufeinander, daß nichts von der Zurichtung zu erkennen sey, auch nichts von dem Wachse auf die Münze komme. Man erreicht beides, wenn man nur die Rände bis auf eine gewisse Weite hinein mit dem Wachse überzieht, und alsdann die Flächen mit einem Falzbeine aufeinander streicht, nachdem man sie so gelegt, daß ihre Peripherien auf das genaueste ineinander fallen.

Diese so zubereitete Karte lege man in das Spiel, woraus sie genommen, wieder zurück, und zugleich aus einem zweyten Spiele von gleicher Art, als jenes, die ihr gleichnamige Karte. Ist die Münze in der Coeur

Dame verborgen, so wird aus dem leztern Spiele die Coeur Dame genommen und mit zu dem ersten gelegt, daß also jezt in diesem zwey Coeur Damen befindlich sind.

Man halte ferner ein Schnupftuch so, daß die vier Ecken oder Zipfel auf einander zu liegen kommen. Auf diese Art entsteht die Figur eines Triangels, dessen Seiten die übereinander liegenden Säume des Tuchs sind. Die Spitze des Dreyecks aber ist der Mittelpunkt des Schnupftuchs. Um diese Spitze knottet man einen dünnen, doch nicht zu schwachen Zwirnsfaden fest, der, nachdem er bereits in dem Mittelpunkt gebunden, so lang seyn muß, als ohngefähr zwey Drittheile von einer derjenigen Seiten, welche — einander gleich — in dem Mittelpunkt zusammen stossen. An das untere Ende des Fadens klebt man ein Kugelchen Wachs von einem gelben Wachsstock.

Die Zubereitungen sind fertig. Jezt zur Ausführung!

Man nimmt die zweite Blechmünze aus der Tasche, und zeiget solche vor. Auch zieht man das Tuch heraus, breitet es aus — indem man die Seite mit dem Zwirnsfaden gegen sich hält — und läßt jedermann sehen, daß nichts in dem Tuche verborgen sey. Wer Geschicklichkeit genug hat, den daran geknüpften Faden in seiner Hand zu verbergen, der kann, um den Zuschauern allen Verdacht zu benehmen, auch diese zubereitete Seite sehen lassen, welches bey Abend und in einiger Entfernung leicht wird geschehen können.

Nun faßt man das Tuch von der gegen die Zuschauer gewendeten Seite mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand gerade in die Mitte, da, wo auf der andern

Seite der Faden angebunden ist, und läßt es — indem man es so in der Mitte fest hält — sich selbst überlassen zusammen fallen; nimmt die Münze mit der rechten Hand, bringt sie unter das Tuch, und ergreift zugleich, indem man sie gegen die haltenden Finger der linken Hand, in die Höhe bringt, das Wachskügelchen, das man alsdann — während man beschäftigt scheint, die Münze recht gerade in die Mitte des Tuchs zu legen — auf die untere Fläche oder diejenige Seite der Münze aufdrückt, welche nicht an dem Tuche anliegt.

Indessen man nun die rechte Hand unter dem Tuche hervorzieht, wird das Tuch und die Münze zugleich mit der linken fest gehalten.

Alsdann aber nimmt die rechte Hand die Münze sammt dem Tuche zwischen dem Daumen und Zeigefinger, mit welchen Fingern sie einen so geräumigen Bogen als möglich macht, damit eine zweyte Person mit ihrem Daumen und Zeigefinger rechtwinklicht dazwischen greiffen, die Münze eben so fassen und zusammt dem Tuche der haltenden Hand abnehmen könne.

Dieses geschieht aber nicht eher, als bis das Tuch mit der rechten Hand, in vor beschriebener Haltung gerade über die Mitte eines auf dem Tische stehenden metallenen Tellers gebracht, und die Säume desselben mit der linken Hand über den Rand des Tellers so weit über geschlagen worden, daß sie von allen Seiten auf dem Tische aufliegen. Durch welches Ueberschlagen über den Rand zugleich die Höhe von selbst bestimmt wird, in welcher die rechte Hand die Mitte des Tuchs mit der Münze über den Teller halten soll.

§. 2.

Hat die zweite Person, wie oben gezeigt worden, die Münze mit dem Tuche angenommen, so befiehlt man ihr

Erstens.

Die Münze nicht eher auf den Teller fallen zu lassen, als ihr solches gesagt wird.

Zweitens.

Wenn sie sie fallen läßt, das Tuch weder höher zu heben, noch niedriger zu halten, als es ihr gegeben worden.

Drittens.

Zwar die Münze aber nicht das Tuch fallen zu lassen, sondern dieses in der Mitte durch einen Kniff in der angewiesenen Höhe fest zu halten.

§. 3.

Nun nimmt man das Kartenspiel mit der zubereiteten Karte, und hält solches mit der rechten Hand unter dem Tisch, gerade unter dem Teller; indessen die Person — mit dem Tuche über dem Teller — da steht, und den Wink erwartet, daß die Münze fallen soll. Den linken Arm lege man auf den Tisch, nicht zu fern vom Teller, doch auch nicht so nahe, daß die Zuschauer etwa argwohnen möchten, die Münze sey durch einen Taschenspielergriff vom Teller weggeraft.

§. 4.

Die Münze falle!

Sie fällt, und sogleich nimmt die linke Hand, die auf dem Tische wartete, das Tuch aus der Hand dessen, der die Münze fallen ließ, damit nicht etwa eine Untersuchung des Tuchs vorgenommen werde.

Man hörte die Münze fallen — Wo ist sie? — verschwunden vom Teller. — Wo blieb sie? — das muß die Karte sagen, die sie durch den Tisch fallen sah. — In der Karte selbst ist sie nicht. (Hier blättert man schnell die Karte durch, um die Zuschauer davon zu überzeugen; es

versteht sich von selbst, daß man das Spiel verkehrt halten müsse, damit niemand gewahr werde, daß eine Karte — in unserm beybehaltenden Beyspiele die Coeur Dame — zweymal darinn vorhanden sey.)

Wir müssen uns bemühen, die Münze zu entdecken — Haben Sie die Güte eine Karte zu ziehen — Man hält das Spiel einer Person vor, von deren treuherzigen Unbefangenheit man vermuthen darf, daß die ihr vorzüglich angebotene nicht mit der Münze beschwerte Karte (hier die Coeur Dame) ziehen werde. Man legt dieselbe nämlich so, daß sie — wenn das Spiel mit beiden Händen — fächerförmig auseinander gefaltet — der Person vorgehalten wird, von den auf beiden Seiten an ihr liegenden Blättern gleichsam abgesondert sich darbietet. Ich sage, g l e i c h s a m, also nicht zu merklich abgesondert. So abgesondert, d a ß s i e, n u r s i e a l l e i n am leichtesten und ohne Zwang gezogen werden kann. Machte die Person eine Bewegung, als ob sie eine andere Karte ziehen wollte, so muß man durch eine schnelle Verrückung des Spiels ihr die bestimmte Karte unter die Finger bringen. Auf diese Art wird man selten seinen Endzweck verfehlen, und die gutherzige Person, so gezwungen sie auch die Karte immer gezogen haben mag, dennoch in dem angenehmen Wahne stehen, daß sie vollkommen frey gewählt habe.

Verunglückte der Zug aber — nun! — so wird ein wizziger Kopf sich leicht zu helfen wissen. Er wird sich der gezogenen Karte als einer Wahrsagerin bedienen, die ihm den Ort der verlornen Münze entdecken soll. Diese k a n n e s s o g l e i c h u n d u n m i t t e l b a r n i c h t. Sie wird ihm befehlen, noch eine andere Karte ziehen zu lassen, von welcher nähere Nachricht zu bekommen ist ꝛc. Kurz! man wird Gelegenheit suchen, auf eine angenehme, ungezwungene Art das Spiel einer zweiten Person vorzuhalten, damit s i e d i e r e c h t e K a r t e ziehe ꝛc.

§. 5.

Und nun sey sie gezogen.

Jezt bitte ich die Person, deren Hand meinem Wunsche so günstig war, die Karte der Gesellschaft zu zeigen, mir die Augen zu verbinden, und dann die Karte in das Spiel, das ich in der linken Hand habe, wieder hineinzustecken.

"Ich kenne ihre Karte nicht. Ich kann die "Stelle, wo sie liegt, weder sehen, noch fühlen. "Aber ich will sie, indem ich den Arm um meinen "Kopf schwinge, sogleich zum Vorschein "bringen."

Hier merke man, daß die Karte mit der verborgenen Münze die ganze Zeit über schon oben auf dem Spiele gelegen haben muß.

"Geben sie Acht, meine Damen und Herren! ob sie merken werden, wie ich die von "ihnen versteckte Karte aus dem Spiel ziehe."

Mit diesen Worten schwinge ich die Hand mit den Karten einigemal mit zauberischer Geberde um meinen Kopf, und — siehe da! sie ist es! Hier lasse ich die obere Karte offen auf den mit einer wollenen Decke bedeckten Tische fallen. Die wollene Decke ist deßwegen nöthig, damit die in der Karte liegende Münze sich nicht durch einen lauten Fall verrathe.

Indem ich aber mit der einen Hand die Karte fallen lasse, schiebe ich mit der andern das Tuch über die Augen, und ergreiffe sogleich mit jener — nachdem ich das bis dahin gehaltene Spiel schnell in die Tasche gesteckt habe — die liegende Karte, um zu verhindern, daß niemand sie aufhebe, und den Betrug am Gewichte merke.

Ich lasse die Karte nochmals sehen; lasse die Person, welche die ihr gleichnahmige gezogen, nochmals bestättigen, daß es die wirklich gezogene sey. Und nun lege ich meine Zauberlaterne zwischen die beiden innern Flächen meiner Hände, indem ich die Finger nach ihrer Länge ineinander drücke. Eine Person ist indessen beschäfftiget, mir das über die Augen geschobene Tuch vom Kopfe zu binden.

Ich bitte, das Tuch bey zweyen an einem und eben demselben Saum stossenden Zipfeln zu fassen. Die Person, welche die Karte gezogen, oder auch eine andere, ergreift die hängenden beiden Zipfel. Beide halten das Tuch hoch und in eine Fläche ausgedehnt.

Unter diese Fläche bringe ich meine zusammen gelegten Hände, so, daß die Spitzen der Mittelfinger gerade unter die Mitte des Tuchs zu stehen kommen. Nun lassen die haltenden Personen das Tuch los, das sogleich — im Mittelpunkt auf den Spitzen meiner Finger hängend — über die Aermel zusammen fällt.

Eine der Personen nimmt sodann ein Band und bindet das Tuch über meine beiden Aermel fest. Ich aber bin unterdessen beschäfftiget, meine Karte unter dem Tuche zu spalten, die Münze heraus zu nehmen, und die gespaltene Karte in einen meiner Aermel bey den Manschetten zu verbergen.

Nun, um dem Spasse ein komischeres Ansehen zu geben, lasse ich auf den Fußboden mit Kreide einen Kreis um mich herum beschreiben; die Personen in einen Ring tretten, und dreymal um den Kreis herum tanzen. Worauf die Person, welche die Karte gezogen, hervortritt, mir das Tuch von den Händen bindet, und zur Belohnung ihrer Mühe die Medaille empfängt.

V.

Eine Veränderung der oben beschriebenen Kartenkunst.

Es könnte leicht geschehen, daß von den Zuschauern die Wiederholung dieses Kunststücks verlangt würde. Diesen zu genügen, lasse man sich dazu nicht nur willig finden, sondern verspreche noch über das, diesesmal die Verwandlung auf eine weit bewundernswürdigere Art zu bewirken.

Damit man dieß nun könne, muß man ausser der zweiten Schaumünze noch eine dritte, den beiden erstern vollkommen gleiche haben. Diese wickle man in eine Karte, die den beiden im Spiele befindlichen gleichnamigen gleichnamig ist. Jene waren die Coeur Damen, folglich muß auch diese die Coeur Dame seyn. Man gebe die eingewickelte Münze einer mitverstandenen Person in der Gesellschaft, und bitte sie, selbige in ihrem Geldbeutel zu verstecken; wozu man eine solche Person wählen muß, auf welche, wegen ihres Standes, Alters ꝛc. Der Verdacht eines Mißverständnisses am wenigsten fallen kann. Alles dieses aber muß schon geschehen seyn, bevor man seine Künste zu zeigen angefangen hat.

Nun lasse man, bey der Wiederholung des Kunststücks sich die Münze zurück geben, bringe sie unter das Tuch ꝛc. Lasse hierauf die Eine der gleichnamigen Karten aus einem zweiten zubereiteten Spiele, das man in der Tasche hat, ziehen, indessen die andere gleichnamige oben auf dem Spiele liegt, die aber für dießmal mit keiner Münze beschweret ist. Kurz, man verfahre in allem, bis auf das Einbinden der Hände in ein Tuch, und das Verstecken der Karte im Aermel, wie das erstemal.

Die Zuschauer erwarten nun, die verschwundene Münze in der Hand des Künstlers wieder zu finden. Doch siehe! auch hier ist weder Karte noch Münze.

Der Künstler versichert, ein unsichtbarer Dämon habe ihm die Karte aus der Hand durch das Tuch entführt. Er, für seine Person, sey jezt nicht mehr im Stande sie wieder zu schaffen. Doch vermuthe er, daß dieser hämische Dämon sie sammt der Karte in der Tasche einer Person in der Gesellschaft, ihr selbst unbewußt, niedergelegt habe. Er bäte daher die sämmtliche Gesellschaft, alle ihre Taschen, Dosen, Uhren, Geldbeutel u. d. gl. zu durchsuchen. Dieß geschieht — und? —

VI.

Eine neue Art, gezogene Karten zu nennen.

So leicht und einfach dieses Kunststück ist, so habe ich doch schon viele damit überrascht, die sich bemühten, es aus weit hergeholten algebraischen Zusammensetzungen und Theilungen von x plus y minus z etc. zu erklären. Ich ließ sie in diesem Wahne, und verdiente mir dadurch eine unverdiente Bewunderung.

Hier ist es mit wenigen Worten.

Meine Leser erinnern sich, daß sie in der vorhergehenden Belustigung eine Karte durch geschickte Vorhaltung des Spiels mit gezwungener Freyheit ziehen liessen.

Dieß muß auch jezt geschehen; nur daß man, um dem Verdacht zu entgehen, als habe man die Karte gesehen, wenn man nur eine Person ein Blatt ziehen ließe — hier mehrern Personen, jede ein verschiedenes Blatt auf solche gezwungene Art ziehen läßt, die man alsdann bittet, eine nach der andern ihre gezogene Karte in das Spiel zu mischen, das man, nachdem solches geschehen, nicht wieder zurück nimmt, sondern eine jede der Personen zieht jezt vom Zufall geleitet, ein zweites Blatt aus dem zurückbehaltenen Spiele, und legt solches offen auf den Tisch.

Der Künstler, der die Ordnung der Blätter, welche er hat ziehen lassen, und welche es waren, nicht vergessen hat, scheint mit forschender Stirne das Verhältniß der offen liegenden Blätter gegen einander ab-

zuwiegen — und lieset nun aus ihnen, als aus einem Buche, die Karten und die Personen, welche sie zogen. Sollte es geschehen, daß eine oder die andere Person das ihr vorgehaltene Blatt nicht zöge, so läßt er sich von diesen ihre gezogenen Blätter nennen, um daraus, wie er vorgiebt, die von den übrigen Personen seinem Wunsch gemäß gezogenen Karten zu erforschen.

VII.

Scheinbarer Beweis eines guten Gedächtnisses.

Man frage die Gegenwärtigen, ob wohl einer von Ihnen ein so starkes Gedächtniß habe, daß er, nach zweymaliger Durchsicht eines Kartenspiels, aus welchem die Bilder ausgeworfen und ein Blatt genommen, alle darinn zurück gebliebenen Blätter behalten, folglich dasjenige bestimmen könne, welches in der Karte fehlt? Wird solches verneint, so beginne man seine Kunst folgendermassen — wobey ich aber als nothwendig voraussetze, daß derjenige, der sich damit abgiebt, ungemein schnell addiren muß.

Man lasse also das Spiel mischen, und eine Karte daraus verdeckt bey Seite legen. Nehme alsdann solches zurück, und addire — indem man das Spiel durchblättert — die Augen sämmtlicher Karten so schnell als immer, möglich zusammen.

Zieht man die gefundene Summe von 220 ab; so findet man die verdeckte Karte nach der Anzahl ihrer Augen, nicht aber, ob sie ein Tref, Pik, Coeur, oder Caro sey?

Um auch dieß zu finden, wird die Karte noch einmal durchblättert, wobey man nur auf die Farben der im Spiele zurückgebliebenen Blätter, die mit der liegenden einerley Anzahl von Augen haben, sehen darf.

VIII.

Wenn eine Person eine Karte aus einem Spiele gezogen hat, aus den man sechs Häufchen gemacht, vermittelst eines auf den Tisch geworfenen Würfels dasjenige Häufchen anzuzeigen, in welchem sich die gezogene Karte befindet.

§. 1.

Man nehme ein Spiel, das aus 36 Karten bestehet, in welchem sechs verschiedene Karten, eine jede sechsmal sich befinden: das ist, es müssen in demselben nur sechserley Karten seyn, lege solche dergestalt, daß allezeit die sechs verschiedenen Karten aufeinander folgen, und die lezte derselben immer eine Breite sey.

§. 2.

Wenn das Spiel in dieser Ordnung liegt, und man macht sechs Häufchen daraus, indem man allezeit bey den breiten Karten abhebt; so wird ein jedes derselben einerley Karten enthalten.

§. 3.

Lasset aus diesem Spiele eine Karte heraus ziehen, welche man will, und solche auf eine unvermerkte Weise wieder in dasjenige von den sechs Häufchen hineinstecken, aus welchem man sie herausgezogen hat. Hebet das Spiel einigemal ab, so, daß eine von den sechs breiten Karten unter dem Spiele sich befinde: machet hierauf sechs Häufchen, gebet einer Person einen

Würfel, und saget ihr, daß die Augen, welche sie werfen wird, das Häufchen anzeigen werden, in welchem sich die gezogene Karte befindet. Hebet hierauf das Häufchen auf, welches durch die geworfenen Augen angezeiget worden, und lasset sie ihre Karte sehen.

§. 4.

Man muß dieses Spiel sogleich in seine Taschen stecken, in welcher man ein anderes in Bereitschaft haben muß, damit man es könne sehen lassen, wenn man es verlangte. Diese Belustigung muß man nicht wiederholen, weil man sonst leicht entdecken könnte, worauf es dabey ankomme.

IX. Die

IX.

Die Augen der Karten, die unter drey Häufchen sind, die man hat machen lassen, zu errathen.

Man lasse eine Person aus einem Piquetspiele drey Karten nach eigenem Belieben aussuchen, und erinnere sie zuvor, daß das Aß eilf Augen, die Figuren zehn, und die andern Karten so viel gelten, als sie Augen haben. Wenn sie nun diese drey Karten erwählet hat, so sage man ihr, daß sie solche auf den Tisch legen, und auf jedes Häufchen so viel Karten legen soll, als noch Augen fehlen, bis zu funfzehn: das ist, sie soll nach dem Beyspiele noch acht Karten auf den Siebener, vier Karten auf das Aß, und fünf auf den Zehner legen. Man lasse sich die noch übrigen Karten zurück geben, und zähle unter einem andern Scheine, wie viele Karten noch übrig sind. Addire 16 zu dieser Zahl; so wird man die Zahl der Augen der drey untersten Karten erhalten, wie man aus diesem Beyspiele ersieht, wo noch zwölf Karten übrig bleiben; wenn zu diesen noch 16 addirt werden; so erhält man für die ganze Summe 28, welches die Anzahl der Augen auf diesen drey Karten ist.

X.

Neue Frag- und Antwortkarten.

Eine Belustigung mit Rechnung.

Man setze acht Gegenstände fest, auf welche die Fragen sich beziehen sollen.

z. B. 1. Gesundheit — a.
2. Reichthum — e.
3. Ehre — i
4. Freundschaft — o.
5. Liebe — u.
6. Ehestand — a. e.
7. Kinder — o. e.
8. Tod — ü.

Den ersten bezeichnet man mit dem Vokal a.
Den andern — — — — — e.
Den dritten — — — — — i.
Den vierten — — — — — o.
Den fünften — — — — — u.
Den sechsten mit den beiden Vokalen a und e.
Den siebenten — — — — — o und e.
Den achten mit dem zusammengesezten Vokal ü.

Nun nehme man 24 weisse Karten, und schreibe auf drey derselben Fragen, die sich auf den ersten Gegenstand — die Gesundheit — beziehen. Man richte die Fragen so ein, daß das erste Wort derselben den Vokal a, welcher der Gesundheit zugeeignet ist, einmal und sonst keinen andern enthalte.

Ich werde die Fragen jedesmal als Beyspiele, aber nicht als Muster anführen. Sie werden Manchem

possirlich vorkommen, indem die meisten mehr das bunte Kolorit einer Deklamation, als die einfache Farbe einer Frage tragen. Meine Imagination hatte damals, als ich sie niederschrieb, diesen phantastischen Schwung, den der hellsehende Verstand meiner Leser zwar tadeln, aber nicht verdammen wird, weil die Absicht gut, und einzig diese war, sie in Beyspielen nicht durch eine allzugrosse Trockenheit zu ermüden.

Also die auf Gesundheit sich beziehende Fragen — noch ganz mit schlichtem Menschenverstande niedergeschrieben — lauten, wie folget:

Erste Frage. Kann meine Gesundheit wieder hergestellt werden?

Zweyte Frage. Das Leben meines Freundes ist in Gefahr — soll ich hoffen oder verzweifeln!

Dritte Frage. Darf ich hoffen, daß irgend ein Kraut, ein Balsam, ein Salz sich finden werde, das meinem Freunde die Gesundheit und mir die Freude wiedergiebt.

Man bemerke, daß von diesen dreyen Fragen, die Erste sich mit einem Frage-, die Andre mit einem Ausrufungszeichen, und die Dritte mit einem Punkte schließt. Welches man auch bey allen folgenden finden wird. Freylich sollten sie sämmtlich ein Fragezeichen haben, aber — nulla regula sine exceptione.

Sind diese Fragen niedergeschrieben; so schreibe man auf drey andere Kartenblätter die sich auf Reichthum beziehenden, der den Vokal e, zum Merkzeichen hat. Und nun wähle man die Fragen so, daß das erste Wort den Vokal e, einmal und sonst keinen andern enthalte.

Erste Frage. Wenn Arbeit und Fleiß Belohnung verdienen; so verdien' ich sie. Doch reich werde ich wohl nie?

Zweyte Frage. Der Zeitpunkt kommt wohl nie, da ich sagen darf: Jezt bin ich durch Reichthum glücklich!

Dritte Frage. Werd' ich je Palläste bewohnen, auf silbernen Tellern essen, auf seidenen Betten schlafen.

Diese Fragen sind geschrieben, bey Seite gelegt, und drey andere Kartenblätter genommen, die vor uns liegen, und aus unsrer Feder die sich auf Ehre beziehenden Fragen erwarten. Die Ehre ist mit i bezeichnet. Man wähle also die Fragen so, daß in jedem ersten Worte der Vokal i einmal und sonst kein andrer befindlich sey.

Erste Frage. Wird ein glücklicher Stern mich jeder Ehre zuführen, wornach ich strebe?

Zweyte Frage. Sind die Wege zu der Ehre, die alle meine Gedanken und Wünsche erfüllt, verschlossen oder offen!

Dritte Frage. Links und rechts erblick ich Feinde, die meinen ehrenvollen Lauf durchkreuzen — werde ich ihn vollenden, und endlich sagen dürfen, ich habe das Ziel erreicht.

Nunmehro gehen wir zu den Fragen der Freundschaft, die, weil diese mit dem Vokal o bemerkt ist, sich sämmtlich mit einem Worte anfangen müssen, in welchem der Vokal o einmal und sonst kein andrer zu finden ist.

Erste Frage. Wort! irdischer und himmlischer Glückseligkeit! Freundschaft, die vom Himmel stammt, und sich dem schenkt, der sie zu verdienen strebt — wirst du auch mich beglücken?

Zweite Frage. Dolch und Gift und Schwerd sind Mörder des Lebens, aber nicht Mörder der Freundschaft. Das Leben gabst du mir freundliche Mutter Natur! wirst du meinem Leben nicht das schenken, was nicht Dolch, nicht Gift, nicht Schwerd zu tödten vermag, und das Leben selbst überlebt!

Dritte Frage. Sollt' es denn gar kein Mittel geben, mir die Freundschaft dessen zu erwerben, der mir lieber ist, als mein eignes Herz.

Nachdem wir jezt dem ersten Worte der zweiten Frage vermöge eines sehr mörderischen Werkzeuges, den übrigen beiden aber auf eine sanftmüthigere Art den Vokal o erworben haben; so bleibt uns noch der einzelne Vokal u übrig, auf den allein die Liebe Anspruch macht, die alle jenen entfernenden Worte, Sie — Ihr — Dero — näher an sich zieht, und in ein zusammenschmelzendes Du verwandelt. Die folgenden Fragen enthalten demnach, ausser dem einzigen Vokal u keinen andern Vokal in ihrem Anfangsworte.

Erste Frage. Du! allmächtige Liebe! Beherrscherin von allem, was ist — vom Insekte an, das mit Tausenden ihm ähnlich geschafner im Wassertropfen wohnt, bis zum Seraph, der dem kühnsten Fluge der Einbildung im Glanze der Gottheit verschwindet! Du! allmächtige!

die den Löwen bändigt, und den Wurm mit Muth bewafnet — Du — der einzige Wunsch meines Herzens — Du — der alles möglich ist — willst du mir nicht das Herz schenken, dem mein Herz entgegen pocht?

Zweite Frage. Durch Dornen und stachliches Gesträuch von Fortunens übler Laune dem Grabe näher gepeitscht — würden wir verzweifeln, bräche nicht die Hand der Liebe die Dornen ab — reinigte sie nicht das Gesträuch von Stacheln. Sie ist es, die unsre Haare mit Rosen umkränzt und unsre Schmerzen in Lächeln verwandelt. O! ich erkenne das, und sehne mich nach Liebe. Wird sie mir aber je werden!

Dritte Frage. Muth ziert den Mann; Sanftmuth das Weib. Durch Liebe wird des Mannes Muth mit der Sanftmuth des Weibes verkettet — durch Liebe der Muth des Mannes sanftmüthiger; die schüchterne Sanftmuth des Weibes muthiger. O! gütiger Himmel! willst du nicht bald mein Herz in diese Verkettung bringen.

Der Wunsch der Liebe ist Ehestand. Laßt uns also drey andere Kartenblätter nehmen, um der Liebe zur Erfüllung ihres Wunsches zu verhelfen! Dem Ehestande sind die Vokale a und e zugeeignet. Wir werden also in jedem Anfangsworte der sich darauf beziehenden Fragen diese beiden Vokalen, und zwar jeden nur Einmal, sonst aber keinen andern finden müssen.

Erste Frage. Warte — Hymen! warte! ich will dich in Satyren züchtigen, Daemonen wider dich auf-

hetzen, daß sie deine Fakel im Angesicht des Priesters ausblasen; zündest du sie nicht bald für mich an. — Hörst du meine Drohungen, und wirst du mich erhören?

Zweite Frage. Wahre Liebe sehnt sich nach Vereinigung. Ehestand ist Vereinigung. Meine Liebe ist wahr. — Wonach sehn' ich mich, Hymen? du bist ja sonst ein so freygebiger Gott, der keine Fakeln spart. Warum willst du denn für mich keine anzünden!

Dritte Frage. Kalte Nächte verdicken das Blut — machen die Knochen spröde. Ach! Hymen! wie manche kalte Nacht hab' ich durchwacht — wie oft meinen Leib mit Eise bekleidet gesehen. Siehe! der Winter ist wieder nahe. Erbarme dich mein, und erwärme mein Bette mit deiner Fakel.

Die Ehe ist geschlossen. Drey Viertheile des Jahrs haben sich zur Vergangenheit gesellt. Das Kind schreit nach der Wiege. Laßt uns ihm geschwind eine aus unsern Kartenblättern bereiten, die wir aber vorerst mit Fragen beschreiben wollen, deren Anfangsworte sämmtlich die Vokalen o und e jeden Einmal, und sonst keinen enthalten.

Erste Frage. Wollte mir der Himmel ein Mädchen schenken, so sollt' es ihm zu Ehren Coelestine heissen. Schenkt er mir aber einen Jungen — heißa! lieber Himmel! so tanze ich dir, den Jungen im Arm, einen Freudentanz, dergleichen nie von Sonne, Mond und Sterne gesehen wurde. — Laß es mich doch durch dein Orakel wissen —

ich möchte so gerne die Musikanten bestellen?

Zweite Frage. Sollte ich umgehauen werden, wie ein dürrer Stamm, der keinen Sprößling treibt? es ist so ehrenvoll Vater zu seyn — willst du mich denn dieser Ehre nicht theilhaftig machen, o Himmel!

Dritte Frage. Rosen und Lilien auf Sträuchern und Stengeln habe ich genug gesehen. Möcht' ich sie doch einmal blühen sehen, auf den Wangen eines lieblichen Knaben.

Sieben Scenen haben wir nunmehr hinter uns. Die nun folgt — verschliessen Sie Ihre Augen, blühende Damen! der Anblick eines Gerips ist zu grausend für sie. Betäuben Sie Ihr Ohr mit freudenrauschender Musik, damit Sie sein Geklapper nicht hören. Zwar wird die Sense auch für Sie gewezt. Zwar rinnt auch Ihr Leben in seiner Sanduhr. Wir wollen aber die Zeit bitten, den Fall Ihres Sandes zu verzögern, mit dessen leztem Korne die Sense sich hebt, und erwarten dafür Ihre Gewogenheit.

Sie aber, meine melancholischen Herren! belieben jezt drey sich auf den Tod beziehende Fragen, der das Merkzeichen ü führt, auf drey verschiedene Kartenblätter niederzuschreiben, deren Anfangsworte Sie so wählen müssen, daß der zusammengesezte Merkvogel ü allein, und sonst kein anderer darinn vorkommt.

Erste Frage. Drückt der Gram mein Herz — seh' ich in Auroren nur die Prophetin eines trüben Tages — dann frag' ich oft: Tod! wann wirst du deine Sense heben, um mich armes, von stolzen Gewächsen er-

sticktes, seiner Nahrung beraubtes Kraut abzumähen?

Zweyte Frage. Füllst du deine Scheuren nur mit den Schädeln der Glücklichen? üppiger Tod! Siehe! sie umarmen ihre Geldfässer, und flehen dich mit Thränen an, sie nicht davon zu reissen. Warum willst du nur Sclaven in deinem Dienste? ich bin ein Freywilliger. Die Welt riß sich von mir ab. Willst du mich? — hier bin ich!

Dritte Frage. Blüht die Rose, um zu sterben? — oder stirbt sie, um zu leben.

So weit die Fragen! Jezt müssen wir zu ihrer Beantwortung schreiten. Wir haben in Summa 24 Fragen; wollen wir nun jeder 4 Antworten geben, so werden wir in allen 96 Kartenblätter gebrauchen.

Ich werde einer jeden eine Antwort geben, und die übrigen drey meinen Lesern zur Beantwortung überlassen, wenn es ihnen ja belieben sollte, sich meiner Fragen zu bedienen. Gern hätte ich jede Frage viermal beantwortet. Weil aber Antworten dieser Art allemal einen Grad dichterischen Sinnes voraussetzen, der meinige aber — nach dem Maasstabe meiner Ueberzeugung — einen kaum sichtbaren Funken verspricht; so habe ich meine Leser damit weder ermüden noch ärgern wollen. Auch bitte ich, die 24 Antworten, welche ich Ihnen mitzutheilen wage, nur als blosse Reime zu betrachten. Die unter einer jeden stehenden Zahlen, 2. 3. 4 — bezeichnen die mangelnden Antworten, und erwarten ihren Werth von meinen Lesern.

Beantwortungen der sich auf Gesundheit beziehenden Fragen.

Beantwortung der ersten Frage.

1. Wenn nur dein Arzt die rechte Kurart wählt,
Den Sitz des Uebels nicht verfehlt,
Statt Podagra auf Schwindsucht loskurirt,
Mehr disputirt als raisonirt,
Nicht blos gelesen hat, was er gelesen;
So wirst du diesesmal gewiß genesen.

2.

3.

4.

Beantwortung der zweiten.

1. Verzweifeln sollst du nicht. Nein! hoffen!
Oft dient der Schlag, der uns getroffen,
Zu unserm wahren Heil.
Wir kennen nicht das Gute in dem Bösen.
O! könnten wir dieß immer lesen;
So würden wir in Thränen, Schmerz und Wehen,
Oft Keime beßrer Zukunft sehen.

2.

3.

4.

Beantwortung der dritten.

1. Genesung ihm — und Freude dir!
Drauf kannst du dich verlassen.
Nur hüte ihn vor Aerzten solcher Art,
Die statt zu denken, mit der Krankheit spassen.

2.

3.

4.

Beantwortungen, der sich auf Reichthum beziehenden Fragen.

Beantwortung der ersten Frage.

1. Warum? — das kann ich dir wohl sagen,
Der Reichthum würde deinen Fleiß verjagen,
Die Arbeit ruhn,
Und unser reicher Herr von nun an nichts mehr thun.

2.

3.

4.

Beantwortung der zweyten.

1. Kann Reichthum wirklich glücklich machen?
Ein Weiser sagt: ein gutes Herz und richtiger Verstand
Sind glänzender als Edelstein, u. gar preciöse Sachen,
Und alles Gold doch nur gediegner Sand.

2.

3.

4.

Beantwortung der dritten.

1. Palläste? — ja! worin die Mäuse nisten,
Geschmückt mit Schellenkappen, und mit Büsten,
Von allen, die, mit wohlbelachtem Ruhm
Sie trugen seit dem Alterthum.
Auf Tellern essen — ja! vom feinsten Loth geschlagen,
Gefüllt mit Speisen, die dein Magen
Nicht mehr verdaut, dein Zahn nicht mehr zernagt,
So viel der Arzt dich mit Essenzen plagt.
Auf seidnen Betten ruhn? — o ja! auf seidnen Betten —
Gestickt mit goldnen Ranken und mit Blumenketten,
Von Poda = Chiragra und Gicht
In sanften Schlummer eingewiegt.

2.

3.

4.

Beantwortungen, der sich auf Ehre beziehenden Fragen.

Beantwortung der Ersten.

1. Ja! — wenn sich keine Wolke über deinen Stern zieht,

2.

3.

4.

Beantwortung der zweiten.

1. Sind sie verschlossen; so schliesse sie auf!
Die Schlüssel dazu sind dir ja zu Kauf.
Hast du nicht Geld? und kann man durch Bestechen
Das stärkste Schloß nicht leicht wie Glas zerbrechen?

2.

3.

4.

Beantwortung der dritten.

1. Du wirst! — wirst siegen über deine Feinde,
Die Neid und Mißgunst dir entgegen reizt.
Sie kreuzen zwar, und kreuzen viel und lange,
Doch gehe deine grade Bahn stets muthig, niemals bange,
Bald haben sie sich müde gekreuzt.

2.

3.

4.

Beantwortungen, der sich auf Freundschaft beziehenden Fragen.

Beantwortung der Ersten.

1. Ein Herz, so treu, so rein, so gut
Wie deins — kann dem die Freundschaft sich versagen?
Dann müßte sie, die von der Gottheit stammt,
Auf Erden nicht der Gottheit Siegel tragen.

2.

3.

4.

Beantwortung der zweiten.

1. Natur — die gütige — die dich geschaffen,
Schuf einen Freund für dich.
Er denkt, er fühlt wie du — steht neben dir zur Seite.
Soll ich ihn nennen? — o! so nenn ich mich.

2.

3.

4.

Beantwortung der dritten.

1. Nur Eins! daß einer Brust von Erz
Gegeben wird ein wächsern Herz.

2.

3.

4.

Beantwortungen, der sich auf Liebe beziehenden Fragen.

Beantwortung der ersten.

1. Gebiete Ruhe deinem Herzen!
Bald ist es dein,
Mein schönstes Pflänzchen keimt für dich in meinem Garten.
Ein Veilchen noch — so wird es in der Blüthe seyn.

2.

3.

4.

Beantwortung der zweiten.

1. Sie wird! schon bricht sie aus Aurorens Glanz
Für dich den schönsten Rosenkranz.
Schon seh ich sie den lezten Knoten binden;
Sie kommt! sie kommt, dich damit zu umwinden.

2.

3.

4.

Beantwortung der dritten.

1. Die Kette wartet dein,
Bald soll durch süsse Sklaverey dein Glück vollendet seyn.

2.

3.

4.

Beantwortungen, der sich auf Ehestand beziehenden Fragen.

Beantwortung der Ersten.

1. Gieb her die Hand!
   Ich will zum Altar dich führen.
   Doch männlich sey es bekannt —
   Zur Strafe für die gedrohten Satyren.
2.
3.
4.

Beantwortung der zweiten.

1. Weil leider troz der Fackeln viel
   Von allen keine für dich brennen will.
2.
3.
4.

Beantwortung der dritten.

1. Man sagt — es ist eine tägliche Klage —
   Daß Hymens Gegenwart den Amor stets verjage.
   Um nun bey dir ihm nicht im Wege zu seyn,
   Will ich sogar ihm meine Fackel leihn.
   Er soll — von mir in nichts betrübt —
   Im Bettenwärmen täglich mehr geübt —
   Sich willig in mein Amt bequemen.
   Nur fürchte ich, du selbst wirst ihm die Fackel nehmen,
   Bald, statt des Frostes, über Hitze klagen,
   Und Amorn selbst aus deinem Dienste jagen.
2.
3.
4.

Beantwortungen, der sich auf Kinder beziehenden Fragen.

Beantwortung der ersten.

1. Coelestine mag im Eye bleiben.
Suche nur Musikanten zusammen zu treiben,
Und vergiß — weils der Freude gar oft am Verstande
gebricht —
Vor allen Dingen die Wiege nicht.

2.

3.

4.

Beantwortung der zweiten.

1. Frage dein vergangnes Leben,
Das wird dir meine Antwort geben.

2.

3.

4.

Beantwortung der dritten.

1. Verschwindet nicht die Rosenglut
Von deines Weibleins Wange?
Wird matter nicht ihr Lilienglanz?
Nun frage — seit wie lange?

Wo bliebe wohl die Rosenglut —
Wärs nicht dem nahen Erben —
Den Abkömmling von deinem Blut —
Mit ihrem Schmuck zu färben?

2.

3.

4.

Beantwortungen, der sich auf Tod beziehenden Fragen.

Beantwortung der ersten Frage.

1. Bald — Freund! — bald soll dich meine Huld
Dem Wohnplatz deines Grams entheben
Nicht mit der Sense mäh' ich dich,
Als Schlaf will ich mit dir entschweben.

2.

3.

4.

Beantwortung der zweiten.

1. Die Sklaven — goldner Schätze Thürmer —
Die sammle ich als Speise für die Würmer.
Holl ich dich ab aus diesem Erdenleben,
So soll ich Engeln einen Bruder geben.

2.

3.

4.

Beantwortung der dritten.

1. Blühet — nicht von deiner Hand gebrochen —
Die Rose unbekannt im Thal —
Verbrannt vom heissen Sonnenstrahl —
So lebt sie — sich den Tod zu geben;
Doch brichst du sie, an deinen Busen sie zu heben,
So stirbt sie — um zu leben.

2.

3.

4.

So weit Meine Antworten! meine Leser werden gähnend ausrufen, genug! — und ich werde selbst schon

bis zum wirklichen Schlaf dadurch ermüdet, hinzufügen, "ja! mehr als genug!"

Und nun gehe ich zum Gebrauch der bisher beschriebenen Karten, nachdem ich noch dieses erinnert haben werde, daß das Spiel mehr Wahrheit und Annehmlichkeit gewinnen wird, wenn man, statt sich mit 96 Blättern vermischter Antwort zu begnügen, lieber 192 nimmt, und die Hälfte davon mit Antworten für Männer, die andere aber mit Antworten für die Damen beschreibt, weil es doch gewiß dem Spiele ein sehr lächerliches und widriges Ansehen geben würde, wenn der Mann die Antwort für eine Dame, die Dame aber die für einen Mann ziehen sollte. Die Antwortkarten für beide Geschlechter werden alsdann von einander abgesondert, und beyde Pakete, jedes besonders, in 24 Reihen, mit Verdeckung der Antworten, auf den Tisch vertheilt.

Drey und drey Reihen sondert man immer durch einen merklichen Zwischenraum von einander ab, um die zu den Hauptgegenständen gehörenden Antworten von einander schnell unterscheiden zu können; wodurch das ganze Paket in acht, oder eben so viele Hauptheile zertheilt wird, als Hauptgegenstände sind, die sich übrigens auch in eben der Ordnung, von oben an gerechnet, folgen müssen, als die Hauptgegenstände sich folgen.

Die oberste Reihe einer jeden dieser Hauptabtheilungen lasse man immer die zum Fragzeichen, die mittlere die zum Ausrufungszeichen, und die untere die zum Punkt gehörenden Antworten enthalten — das heißt: die obere Reihe einer jeden Hauptabtheilung beantwortet die erste, die mittlere die zweyte, die untere die dritte der sich auf denjenigen Hauptgegenstand beziehenden Fragen, zu welchem diese Hauptabtheilung gehört.

Ist jezt alles auf diese Art in Ordnung gebracht; so verfahre man wie folget.

Man gebe einer Person sämmtliche Fragekarten, mit dem Auftrage, sich eine Frage daraus zu wählen, und das Frageblatt bey Seite zu legen, oder in der Tasche zu verbergen.

Nachdem sie dieses gethan, bittet man sie, die Karten zu mischen, weil, wenn dieses nicht geschähe, leicht die Vermuthung in ihr entstehen könnte, daß man mit der Ordnung der Fragen, nach Anzeige der Vokalen, bekannt sey, und man also die gewählte Frage, vermöge des in der Ordnung fehlenden Vokals, ohne Mühe wissen könne. Durch die Mischung der Karten aber, wodurch die Ordnung der Blätter auf eine unendliche Art verändert werden kann, wird jene Vermuthung aufgehoben, oder vielmehr jede Veranlassung zu derselben gänzlich aus dem Wege geräumt.

Sind die Karten gemischt; so bittet man ferner die gedachte Person, jezt Blatt für Blatt die Vokalen des Anfangsworts einer jeden der noch im Spiele befindlichen drey und und zwanzig Fragen, und zugleich das Zeichen zu nennen, womit sich jede einzelne Frage schließt. Damit sie dieses mit mehrerer Bequemlichkeit könne, auch keiner der gedachten Vokalen, noch die Frage-, Ausrufungszeichen und Punkte am Schlusse der Fragen übersehen werden; so müssen jene sowohl als diese groß und mit einer farbigen, am besten rothen Dinte geschrieben seyn.

Und nun spanne man alle Aufmerksamkeit an, damit im Summiren kein Fehler begangen werde.

Eben dieses thue der Mitverstandne.

Summiren — und Mitverstandner? — fragen meine Leser. Müssen wir summiren, und sind wir nicht allein?

Nein! Sie müssen summiren und brauchen einen Mitverstandnen.

Sie selbst müssen den Hauptgegenstand entdecken, auf welchen sich die gewählte Frage bezieht.

Der Mitverstandene — welche von den dreyen zu dem Ihnen bekannt gewordenen Hauptgegenstande gehörenden Fragen die gewählte sey? — ob die erste mit dem Fragzeichen — die andere mit dem Ausrufungszeichen — oder die dritte mit dem Punkt?

Damit nun beides entdeckt werde; so merken Sie, und behalten es fest, ohne Verwirrung, und schnell unterscheidend in Ihrem Gedächtnisse, daß

wenn a ohne einen andern Vokal im Anfangsworte genannt wird dafür 1.
für e — — — — — 2.
— i — — — — — 3.
— o — — — — — 4.
— u — — — — — 5.

Wenn aber in demselben die Vokalen a und e genannt werden, dafür — — — — — — 6
für o und e — — — — — — — 7
und für den zusammengesezten Vokal ü — — — 8
gezählet werden.

Der Mitverstandne aber, dessen Geschäft weniger mühsam ist, zählt, wenn das Fragzeichen
genannt wird — — — 1.
für das Ausrufungszeichen 2.
für den Punkt — — — 3.

Jezt geben Sie Acht! die Person, welche die Frage gewählt hat, beginnt, die Vokalen und Schlußzeichen zu nennen.

Sie nennt den Ersten — und Sie denken sich an dessen Statt die ihm zugeeignete Zahl.

Sie nennt den zweiten vom folgenden Blatte, und Sie denken sich nicht nur diejenige Zahl, die ihm gehört, sondern zählen diese in Gedanken zu der vorigen.

Sie nennt vom dritten Blatte zwey Vokalen — diese, welche von Ihnen nur als Eine betrachtet werden, weil beide nur durch eine Zahl bezeichnet sind, werden sogleich die ihnen zugehörende Zahl in Ihrem Gedächtnisse erwecken, die Sie stillschweigend zu der Summe der vorhergehenden beiden Vokalen zählen, wodurch Sie jezt eine Summe von dreyen erlangen.

Auf diese Art nun fahren Sie fort, die einzelnen sowohl als Paarvokale, die nur als Einzelne angesehen werden, wie auch die zusammengesezten Vokalen bis zum lezten Blatte zu einander zu addiren.

Hiedurch erhalten Sie eine Summe, die, von der Zahl 108 abgezogen, Ihnen diejenige Zahl giebt, welche dem auf dem verborgenen Blatte im Anfangsworte befindlichen Vokal zugeeignet ist. Haben Sie diese Zahl gefunden; so dürfen Sie sich nur des Vokals erinnern, zu welchem sie gehört. Wissen Sie aber den Vokal; so kennen sie auch zugleich den Hauptgegenstand, auf welchen sich die verborgene Frage bezieht. Aber noch kennen Sie die Frage selbst nicht. Diese muß Ihnen Ihr Mitverstandner bekannt machen.

Dieser hat nämlich, während sie beschäftigt waren die Vokalen zu summiren, auf eine ähnliche Art, diejenigen Zahlen, welche dem Schlußzeichen zugeignet sind, in der Ordnung wie solche genannt wurden, zu einander gezählt, und am Ende eine Summe erhalten, die von 48 abgezogen, Eine der Zahlen 1, 2 oder 3 giebt, von welchen die Eins die erste, Zwey die zweyte, die Drey die dritte der zu dem von Ihnen entdeckten Hauptgegenstande gehörenden Fragen andeutet.

Er giebt Ihnen diese Zahl durch ein verabredetes Zeichen zu erkennen. Er legt zum Beyspiel bey 1 einen Arm auf dem Rücken, bey 2 steckt er eine Hand in die Weste, bey 3 hingegen giebt er ihnen gar kein Zeichen.

Und nunmehr nehmen sie diejenige Reihe der Antworten vom Tische, welche zu dem Ihnen bekannt gewordenen Hauptgegenstande und der sich darauf beziehenden entdeckten Frage gehört, und halten solche der fragenden Person vor, um sich eine davon auszuziehen, die dann eine vollkommen auf ihre Frage passende Antwort darauf finden wird.

Ich glaube, daß die jezt beschriebene Bekanntwerdung einer gewählten Frage nicht so leicht zu entdecken ist, als es Manchem vielleicht anfangs scheinen wird, besonders wenn man das Mitverständniß nicht offenbar werden läßt.

XI.

Tägliche Prognostikationskarte für Herren und Damen.

Eine Belustigung, die die Stelle eines Traumbuchs ersezt.

Anstatt daß Sie sich, meine aufgeklärten Herren und Damen, bisher beschäftigten, die Bedeutung Ihres Traumes in grossen und kleinen Traumbüchern aufzusuchen, will ich Ihnen zur Abänderung mein Prognostikations A B C vorlegen, mit der aufrichtigen Zusicherung, daß solches vollkommen die Stelle eines Traumbuchs vertritt, besonders wenn ihr Traum sehr unterbrochen, verwirrt oder zu abwechselnd gewesen seyn sollte, so daß Sie sich nicht recht zu helfen wissen, in Aushebung der vielen Veränderungen desselben, oder Sie haben auch Ihren Traum wieder vergessen, und möchten doch die Bedeutung desselben wissen. In diesem Falle, oder auch wie ich schon gesagt habe, der Ver-

änderung wegen, nehmen Sie das Traum A B C, oder die Prognostikationskarte, die ich Ihnen hier beschreiben will, zur Hand, mischen solche, und ziehen, während daß Sie Ihr Frühstück einnehmen, ein Blatt davon heraus. Der darauf befindliche Buchstabe bezeichnet Ihnen die Bedeutung Ihres gehabten Traumes, entweder für die Gegenwart oder für die Zukunft, welches Sie aus nachstehender Tabelle erforschen können. Nehmen Sie daher 24 Kartenblätter, deren eine Seite weiß ist, schreiben Sie auf jede einen Buchstaben des Alphabets, und machen sich zu dem Ganzen ein Futteral. Befehlen Sie Ihrer Kammerjungfer oder ihrem Aufwartemädchen, daß solche täglich, mit dem Kaffee, Schokolade, oder was Sie zum Frühstück zu befehlen geruhet haben, ja nicht vergesse, dieses Orakel mit aufzusetzen! alle Ihre Untergebenen werden in banger Erwartung um Sie herumstehen oder einander fragen: ob das Orakel Ihnen heute günstig oder ungünstig geantwortet habe, welches sie sogleich aus der heitern oder trüben Stirne lesen werden, die auf die Ziehung des Blattes und zur Hand genommenen Tabelle, erfolgen wird.

Haben sie nicht Gelegenheit, sich eine dergleichen A B C Karte verfertigen zu lassen, so soll es mir ein Vergnügen seyn, Ihnen mit einer sehr niedlichen mit Figuren versehenen und in Kupfer gestochenen Karte aufzuwarten. Ich erwarte in diesem Fall nichts als die Unterschrift Ihres theuren Namens und Wohnortes, nebst der Vergütung des kleinen Betrags, den ich darauf verwendet habe. Sie belieben daher vor eine dergleichen Karte von 24 Blatt in Futteral, wann Sie solche schön illuminirt zu haben wünschen, 8 gr. oder 36 kr. beyzulegen. Wäre Ihnen aber eine schwarz gedruckte gefälliger, so legen sie 6 gr. oder 24 kr. und wenden sich in diesem Falle, wie schon gesagt, an mich. Ich werde Sie prompt und mit Vergnügen bedienen, und mit Preißnachrichten von noch andern Spielen versehen.

Erklärung der Prognostikationskarte, oder die Prognostikationstabelle.

Verzeihen Sie, meine galanten Herren und Damen, daß in dieser Tabelle die trauliche Sprache der Freundschaft, des Zutrauens und der Redlichkeit, nämlich das herzliche Du herrscht. Nie haben die Götter sich eines andern Ausdrucks bedient, wenn sie sich so weit herabbliessen, mit den Sterblichen zu reden. Es liegt so etwas Vertrautes in diesem Wort, das man in keinem andern findet.

A. Dir wird heute grosse Ehre u. Freundschaft wiederfahren.
B. Es stehet dir Feindschaft bevor. Sieh dich heute vor.
C. Du wirst heute Verlust haben.
D. Heute wirst du Glück in allen Sachen haben.
E. Beim andern Geschlecht bist du heute glücklich.
F. Hüte dich heute vor Zank und Streit.
G. Du wirst heute viel Freude haben.
H. Heute heben sich deine Sorgen.
J. Deine Sachen gehen glücklich von Statten.
K. Du wirst heute Schaden haben.
L. Hüte dich heute vor Betrug.
M. Kummer und Trübsal ist um dich.
N. Du wirst böse Nachrede hören.
O. Gute Zeit ist dir heute bereit.
P. Du wirst gute Nachricht hören.
Q. Deine Freunde sind dir mißgünstig.
R. Du wirst keine gute Nachricht hören.
S. Es stehet dir ein verborgenes Unglück bevor.
T. Hüte dich vor deinem Nächsten.
U. Heute hast du Glück und Freude.
V. Du hast guten Fortgang in deinen Sachen.
W. Deine Sache gehet glücklich.
X. Du wirst heute guten Nutzen und Gewinn haben.
Z. Zu allem, was du heute anfangen wirst, wirst du Glück haben.

Kleine

Kleine chemische Zauberkünste.

§. 1.

Eisen in der Hand zu schmelzen.

Um Eisen ohne Gefahr in der Hand zu schmelzen, nimmt man eine Handvoll gestossenen Schwefel und leget ein recht glühendes Stückchen Eisenblech darauf.

§. 2.

Grün brennendes Papier.

Jedes Papier, welches mit einer aus Kupfer bereiteten Farbe angestrichen ist, brennt mit einer grünen Flamme.

§. 3.

Blaues Feuer.

Dieses entstehet, wenn man zwey Theile blauen Vitriol mit einem Theil Salmiak vermischt und davon kleine Portionen ins Feuer wirft.

§. 4.

Sich selbst entzündendes Papier.

Wenn man Löschpapier mit einer salpetersauren Kupferauflösung tränket, trocken werden läßt, wieder tränket, und dieß noch ein paarmal wiederholet, und es der Wärme so nahe bringt, als die Hand bequem leiden kann: so entzündet sich das Papier von selbst, wenn es anders trocken genug war.

§. 5.

Wie man Sternschnuppen nachmachen kann.

Man mische unter gestossenen Schwefel und Salpeter ein wenig Citronensaft, und benetze die geknetete Masse mit Brantwein. Wenn man nun aus dieser Masse eine Kugel formiret, solche anzündet und in die Luft wirft, so breitet sie ein den Sternschnuppen ähnliches Licht aus, und läßt im Fallen eine schleimige Materie zurück.

§. 6.

Entzündung des Wassers.

Man befeuchte ein Stück Zucker mit Vitriolnaphta, und werfe es in eine Theetasse voll lauwarmen Wasser; es wird ein Aufbrausen entstehen, und die Oberfläche des Wassers wird sich bey Annäherung eines Lichts entzünden.

§. 7.

Entzündung des Eisens.

Wenn man Eisen in Salpetersäure bis zur Syrupsdicke auflöset, die Auflösung mit Brennbarem versezt und dann trocknet, so erhält man, nach Schäffer, eine Masse, welche sich bey der mässigen Wärme eines Ofens, an dem man die Hand leiden kann, plötzlich entzündet.

§. 8.

Ein mit grüner Farbe brennender Weingeist.

Man löse in höchstrektificirtem Weingeist so viel Sedativsalz auf, als sich auflösen läßt, und zünde ihn alsdann an, so wird er mit einer grünen Farbe brennen.

§. 9.

Eine andere Art.

Man übergiesse

1 Quentchen Grünspan mit

2 Unzen Spiritus salis ammoniaci vinosi,

und verwahre es so lange in einem verschlossenen Glase, bis der Salmiakgeist eine hochblaue Farbe erhalten hat.

Beide brennen mit einer schönen grünen Flamme.

§. 10.

Entzündung des Phosphors.

Man lege ein Stückchen Phosphor, so groß als eine halbe Linse, oder auch noch kleiner, zwischen Papier, und reibe dieses zwischen den Fingern ein paarmal hin und her, so wird sich das Papier entzünden, und mit einer Flamme brennen.

§. 11.

Entzündung der Bittererde durch Vitriolöl.

Wenn man acht Theile oder etwa

$\frac{1}{2}$ Unze schwarzes teutsches Vitriolöl,

auf einen Theil, oder zwey Scrupel, gebrannter Bittererde

in einer etwas flachen Schale, wo die Luft zu kann, auf einmal gießt, und mit einer Glasröhre umrühret: so entzündet sich die Erde, glühet heftig, stößt Funken aus, geräth in eine lebhafte Flamme und die Säure wird in Dampf aufgelöset. Die rückständige Masse ist schwarz.

Gebrannte Bittererde, die einige Monate alt ist, erhitzet sich stärker, als eine, die nur einige Wochen alt ist.

Frischgebrannte und erkaltete Bittererde erhizt sich blos, glühet aber nicht.

Diese Erfahrung ist von Herrn Westrumb.

§. 12.

Ein sich selbst entzündendes Licht zu machen.

Man muß hiezu haben:

$1\frac{1}{4}$ Pf. Wachs,
1 Loth Schwefel,
2 — ungelöschten Kalk,
$\frac{1}{2}$ — Wallnußöl,

man macht aus Garn oder Kotton einen Docht, und dann eine Lichtkerze, wirft es so unangezündet in das Wasser, so wird man mit Verwunderung sehen, wie solches von sich selbst anbrennen wird.

§. 13.

Den Thee anzuzünden.

Man befeuchte ein Stück Zucker mit Vitriolnaphta und werfe es in eine Tasse mit lauwarmem Thee; es wird ein Aufbrausen entstehen, und die Oberfläche des Thees wird sich bey Annäherung eines Lichts entzünden.

§. 14.

Daß Flachs, in ein metallenes oder gläsernes Gefäß geworfen, sich sogleich entzünde.

Das Gefäß muß vorher erhizt und in den Flachs etwas Phosphor gewickelt werden.

§. 15.

Feuersprühende Kerzen.

Lindenkohlen, } jedes
Schwefel, } 4 Loth,
Salpeter, 2 Quentchen.

Alles sehr fein pulverisirt und mit Weingeist zu einer Masse gemacht; dann formt man Rauchkerzchen daraus, und läßt sie trocken werden.

Der Effekt zeigt sich, so bald man eines davon anzündet.

§. 16.

Sterne von Papier, die bey Nacht leuchten.

Man bestreicht von Papier gemachte Sterne mit etwas dickem Gummiwasser, hernach sucht man die Würmchen, die bey Nacht leuchten, sonst Johannisvögelchen genannt, bricht ihnen die leuchtenden Bälchen ab und überstreicht mit dem Lichtsafte die von Papier gemachten Sterne. So scheinen sie des Nachts wie Feuer, und am Tage schön weiß.

§. 17.

Ein ausgelöschtes Licht mit der Spitze eines Messers anzuzünden.

Man steckt heimlich ein wenig Phosphor in der Grösse eines Nadelknopfs an die Spitze eines Messers, löscht das Licht aus, doch damit der Docht nicht zu nahe abgenommen werde, und fährt dann mit der Messerspitze an den noch warmen Docht, so entzündet sich die Kerze oder das Licht wieder.

§. 18.

Brennende Sterne in die Luft zu schiessen.

Zum Scherz feuert man des Nachts mit einer Ladung von brennenden Sternen, wenn man Erbsen in zerlassenem Speck siedet, und sie auf einen schwachen Schuß, den man mit etwas Pulvermehl versieht, sezt, und wieder mit zerriebenem Pulver und etwas Papier verdeckt.

§. 19.

Feurige Schlangen vorzustellen.

Man löset Kampfer in Brantwein auf, und bestreicht damit lange Pergamentstreifen, trocknet sie, und zündet sie an. Wenn man sie von einer Höhe bey Abendzeit herunterfallen läßt, brennen sie, fliegen hin und her, und wieder schlangenweise durch die Luft, mit grosser Ergötzlichkeit der Zuschauer.

Tab. I.

A

B

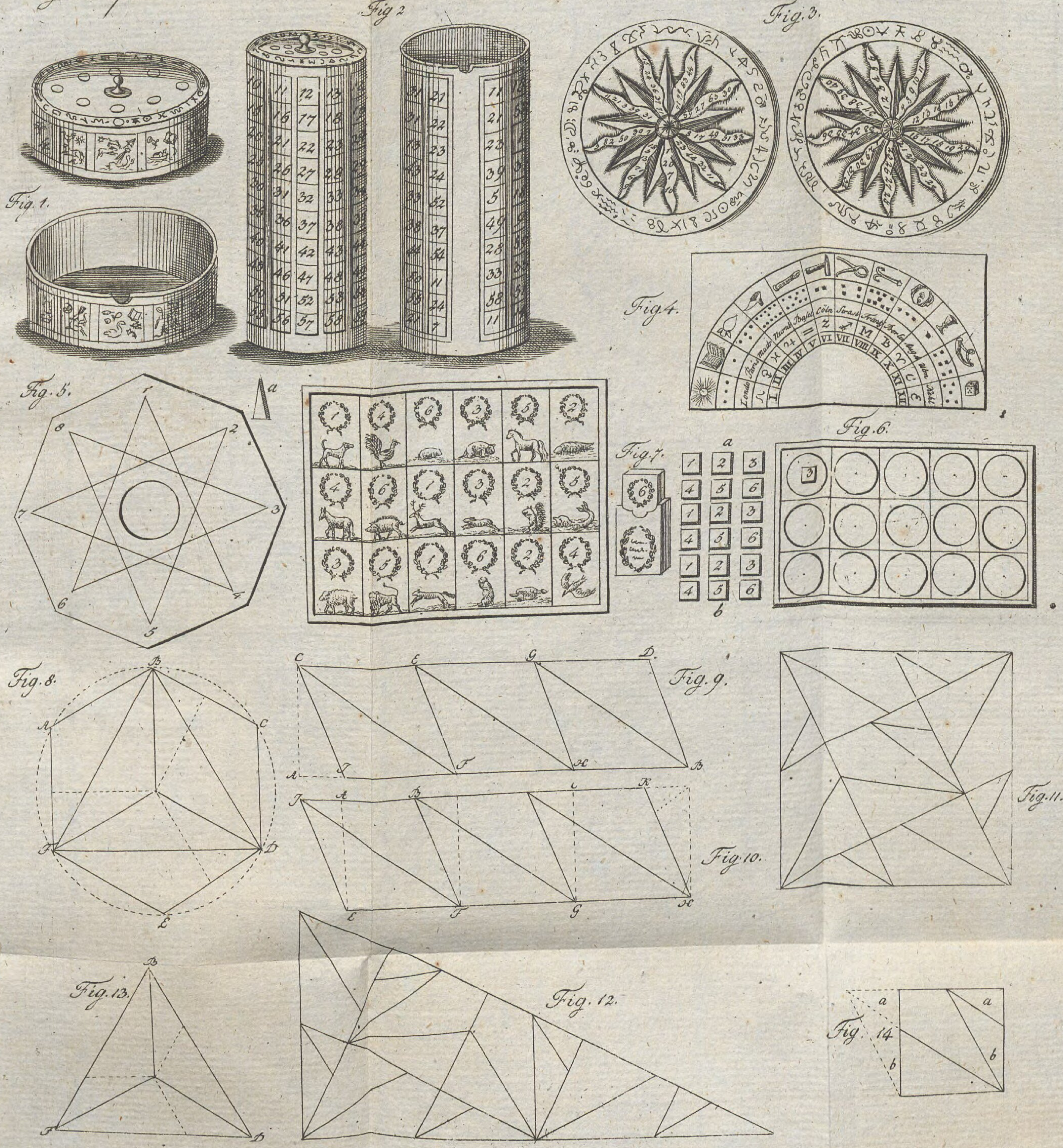


Fig. 1.
Fig. 2
Fig. 3.
Fig. 4.
Fig. 5.
Fig. 6.
Fig. 7.
Fig. 8.
Fig. 9.
Fig. 10.
Fig. 11.
Fig. 12.
Fig. 13.
Fig. 14

Schinner

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Gütle, Johann Conrad,

Kleines Kunst- und Zauberkabinet für gesellschaftliche Vergnügen

Nürnberg u.a. 1805

Phys.m. 95 a
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10132654-7